Tot. 124

特别企划：游戏方式的进化 · 游戏另类榜2004

游戏机实用技术 TV GAME



春节游戏补完计划

数码恶魔传说 天魔变 2

A.C.E.异世纪传说

biohazard 4

OutRun 2

机战 原创世纪 2

鬼泣3

罗马之影

凡人物语

最速攻略研究！

真·三国无双4

鸡年开春新作速报

第3次超级机器人大战α

神话传说

真 · 三国无双ADVANCE

NAMCO×CAPCOM 梦幻大决战

恶魔城DS / 恶魔城 暗黑的诅咒

浪漫沙加 吟游者之歌

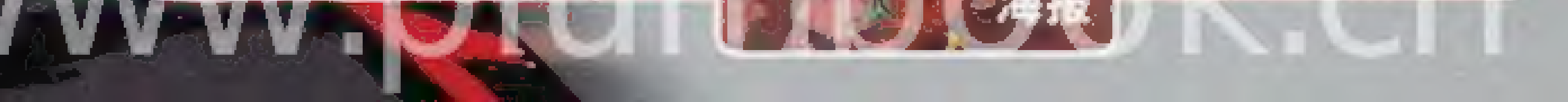
武藏传II / 极度冰寒

教父 / 幻域战记

神游闪电确认iQue DS!

索尼新主机全面登场！

附送超值4大赠品



2005. 4A
定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
07>
9 771008 060006

3DM-SMV
www.plumbook.cn



&3DM SMV
www.plumbook.cn

开启次世代新局面，索尼新主机全面登场

CELL处理器技术细节、PS3生产计划、美版PSP陆续发表

一、令人叹为观止的CELL芯片正式公布！

2月7日，索尼、IBM和东芝在国际固态电路会议上正式发表了CELL的技术细节，或许你对下面枯燥的技术资料不感兴趣，不过有一个数值是你肯定要记住的：CELL处理器的运行频率将会在4GHz以上。目前英特尔所生产的最快的奔腾处理器运行频率也只有3.8GHz，而PS2所用的EE处理器运行频率只有294MHz。并且这种频率为4GHz的最初版本的CELL处理器是采用IBM的90纳米工艺生产的，今后的新版本将会采用索尼的65纳米工艺生产，CELL的运行频率可能达到4.6GHz以上。以下为CELL的技术规格概况：

●9颗处理器内核结构。目前的不少PC/服务器中所的CPU虽然也使用90纳米工艺，不过只是采用双核心技术，而CELL采用的则是1个主处理器搭配8个协处理器的运作方式。并且CELL本身的结构也是极为灵活多变的，根据实际产品的性能需求可以增加或者减少协处理器的数量。多处理器内核的CELL在进行多媒体多线程处理时具有极高表现力，CELL的主处理器可以同时处理2个线程，其余8个协处理器可各处理1个线程，这样，CELL处理器同时就可以处理10个线程。多协处理器的架构使得CELL在处理流媒体时具有极高效能，性能为普通CPU的10倍。

●具备业界最高的数据传输速度。CELL高速运算及多内核结构特性同时也对数据传输量和传输速度提出了极高的要求，而这就需要有极高的带宽。CELL采用了Rambus提供的XDR和FlexIO技术使其数据输入和输出速度接近100GB(每秒XDR存储界面可以在3.2GHz的频率下每秒传输30GB数据，而运行频率为6.4GHz的FlexIO每秒最大数据传输量为72GB)，这是目前整个IT业界具有最高数据传输速度的芯片。

●高度精密化。CELL虽然运行频率高且采用多内核结构，然而其半导体本体面积却不是很大。目前在实验室内研发成功的样品芯片面积为221平方毫米，比PS2的EE芯片239.7平方毫米还要小。在这样小的一块芯片里集成了2.34亿个晶体管，其精密程度超过了英特尔奔腾4 Prescott处理器。并且这仅仅是采用90纳米技术的第一个版本，其65纳米版本将会更加精密。

●具有2.5MB芯片内嵌高速缓存。CELL处理器的主内核二级缓存容量为512KB，每个协处理器都有256KB缓存(8个协处理器加起来就是2MB)，芯片内嵌高速缓存总容量达2.5MB。

●超高运算速度。第一个版本的CELL处理器每秒可进行2.56亿次运算，运行时会散发出很高的热量，在未有其他解决方案的情况下，初期版本的CELL处理器将会采用冷冻散热方式。在8颗协处理器的同步运作下，CELL的单精度(32bit)浮点运算将达到256 GFLOPS。

●软件设计难度将会很高。CELL的结



构与目前业界常见的CPU有很大不同，要充分发挥其效能可能需要程序设计者们一段颇长的摸索过程。目前CELL的设计组正在设计基于该处理器的软件开发环境，争取尽早将CELL的软件设计环境和方案向软件商开放。

二、PS3将于E3之前公布！

必须指出的是，以上CELL的技术细节主要是基于目前在实验室中研发的样品的测试数据。CELL技术设计中心技术主管Jim Kahle表示，CELL处理器的时钟频率多少要根据实际产品的生产商的需求而定，因此应用到实际产品中的CELL处理器运行频率也不一定会超过4GHz。IBM在纽约的East Fishkill工厂即将开始以90纳米工艺进行CELL的量产。索尼在日本长崎的芯片工厂将会采用更加尖端的65纳米工艺生产其高端版本。

CELL已经设计完成，PS3的研发也有突破性进展！索尼正式宣布今年E3展之前就将公布PS3！具体公布时间将会安排在3月初的“游戏开发者大会”和5月中旬的E3展之间。此外，韩国三星也宣布其已经开始进行PS3所用的“XDR DRAM”内存的量产，首批开始进行量产的XDR DRAM是容量为256Mbit的规格。XDR DRAM可以同时传输8路数据，运作速度可达2.4Gtps以上(Gtps为每秒10亿次传输)，是PS2所采用的PC3200 RDAM内存的5倍。另外，512Mbit型号、运作速度为6.4Gtps的型号也将会在近期公布。

三、只会成功，不会失败的美版PSP发售计划！

就在公开CELL技术细节之前几日，SCEA正式公布了美版PSP的发售消息。



美版PSP确定将于3月24日在美国及加拿大发售，售价为249美元。美版PSP的标准版基本上就是日版的“Value Pack”(超值装)，其中包括32MB的Memory Stick Duo、线控耳机、电池、电源、保护套以及清洁布，还有1张UMD宣传碟。此外，由于首批出货的100万台美版PSP还将带有UMD电影版《蜘蛛侠2》！因此美版PSP实际上比日版更加便宜。美版PSP软件的标准售价为39.99美元。为了保证美版PSP发售的万无一失，索尼甚至宣布欧版PSP的发售时间将拖到4月以后。

此外，PSP用UMD电影的发行计划也在2月中旬公布。UMD电影软件的一般售价为19.99美元。除了将会在3月24日首批PSP附赠的《蜘蛛侠2》外，4月19日将会有5部UMD电影推出。其中张艺谋执导的《十面埋伏》售价为28.95美元，其余均为19.99美元。将于4月19日推出的其他UMD电影为：《限制级战警》、《地狱男孩》、《生化危机：启示录》及《墨西哥往事》。

美版PSP的首发游戏阵容可谓极为庞大，总共24款游戏集合了各种美国人喜欢的游戏类型，SCEA所推出的其中5款游戏(以下列表中带“*”的游戏)更将于发售当日起就对应无线网络游戏功能，这5款游戏将允许玩家通过互联网和异地朋友对战或是从网上下载游戏的最新资料！

美版PSP的首发游戏软件阵容			
捉猴啦P！	SCEA	Lumines	Ubisoft
ATV Offroad Fury：Blazin' Trails*	SCEA	潜龙谍影Acid	Konami
Gretzky NHL*	SCEA	MVP棒球	EA
NBA*	SCEA	NBA街头篮球秀	EA
MLB*	SCEA	极品飞车Rivals	EA
烈火战车：迎头痛击*	SCEA	NFL Street 2 Unleashed	EA
Wipeout Pure	SCEA	炼狱	Konami
世界巡回足球赛	SCEA	山脊赛车	Namco
未名传奇：刀锋兄弟会	SOE	智能炸弹	Eidos Interactive
恶魔战士编年史 混沌之塔	Capcom	蜘蛛侠2	Activision
真·三国无双	Koei	泰格·伍兹的PGA巡回赛	EA
FIFA 2005	EA	托尼·霍克地下滑板2 Remix	Activision



&3DM-SMV
www.plumbook.cn



游戏机实用技术 TV GAME

总第124期　TV GAME 半月刊　2005年4月A

COVER STAFF
封面用图：OZ
封面设计：孙玮

© 游戏机实用技术 2005

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

焦点

开启次世代新局面，索尼新主机全面登场 1

CELL 处理器技术细节、PS3 生产计划、美版 PSP 陆续发表

游戏情报站

神游闪电确认 iQue DS！ 4
FF 之父为 Xbox2 开发 RPG 4
三大硬件商受质量问题困扰 4
任天堂"革命"概念图公布？ 5
新闻评论：第三者的视点 9
新作短波 10

前线狙击

神话传说 16
幻域战记 18
NAMCO × CAPCOM 梦幻大决战 . 20
浪漫沙加 吟游者之歌 22
武藏传 II 24
恶魔城 暗黑的诅咒 26
恶魔城 DS（暂名） 27
教父 28
极度冰寒 30

特快专递

OutRun 2 40



P60 真·三国无双4

游戏立方

多边共享区 42
问题小卖部 44
邪魔院 45
绘梦人 46
名作殿堂 48
SOUL 的秘密花园 49

攻略透解

罗马之影 55
真·三国无双 4 60
鬼泣 3 64
凡人物语 72

研究中心

超级机器人大战 原创世纪 2 80
王牌机师 A.C.E. 异世纪传说 82
数码恶魔传说 天魔变 2 84
biohazard 4 86

特别企划

游戏操作方式进化简史 36
游戏另类榜 2004 50

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作＋角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作＋冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟／战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如右：

ARC	ARCADE，街机
DC	DREAMCAST，SEGA 公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo 公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo 公司出品
MD	MEGA DRIVE，SEGA 公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia 公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo 公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo 公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo 公司出品
PS	PlayStation，SCE 公司出品
PS2	PlayStation2，SCE 公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE 公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo 公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA 公司出品
WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai 公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft 公司出品
神游机	神游机、神游科技有限公司出品
小神游 GBA	小神游 GAMEBOY ADVANCE，神游科技有限公司出品

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：



1. 游戏译名 2. 发行公司／开发公司 3. 游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售时间 7. 发售地区 8. 游戏人数 9. 记忆要求 10. 卡带容量，此项只对应 GBA 游戏 11. 售价 12. 对应的额外周边／备注信息 13. 推荐玩家年龄

www.plumbook.cn

游戏界基本用语解释（每期更新）

人物 克里夫·布莱森斯基：Cliff Bleszinski，《虚幻》的首席设计师。布莱森斯基从17岁开始通过共享版方式发行游戏，考入加州理工大学一个学期后就决定退学，加入Epic Games。其后与Tim Sweeney和James Schmalz用了4年的时间开发了《虚幻》。

游戏 《虚幻》：原名为《Unreal》，Epic Games的代表作，号称"FPS铁三角"之一。目前该系列分为《虚幻》、《虚幻竞技场》以及《虚幻锦标赛》三大分支系列，其最新作是将于Xbox上推出的《虚幻锦标赛2》。

术语 Unreal Engine：虚幻引擎。游戏业内应用最为广泛的游戏引擎，至今仍有不少游戏应用其第一代引擎开发游戏。该系列引擎的最新版本是去年GDC大会公开的"虚幻引擎3.0"，是一款面向次世代游戏平台的游戏开发引擎，也是公认的目前最强的游戏引擎。

公司 Epic Games：前身为Epic MegaGames，由Tim Sweeney创立。其成名作就是发售于1998年5月18日的FPS大作《虚幻》，该作凭借尖端的技术表现在业内引起轰动，Epic Games也因此成为业内游戏引擎技术的领头羊。

每期固定栏目

新作发售表..................12
近期即将发售的游戏列表

排行榜......................14
检阅游戏销售的实际成绩

黄金眼......................32
新近发售游戏的权威评价

火热秘技....................88
最快速、最实用的秘技火热呈上

神游天下....................89
享受神游机带来的中文游戏世界

游风艺苑....................90
拿起画笔，描绘你自己的游戏

电子竞技场..................91
报道竞技游戏文化，体验电子竞技魅力

游戏动漫园..................96
游戏与动漫画的互动

自由谈......................98
让读者玩友在此畅所欲言

互动信箱....................101
一起办好属于大家的游戏杂志

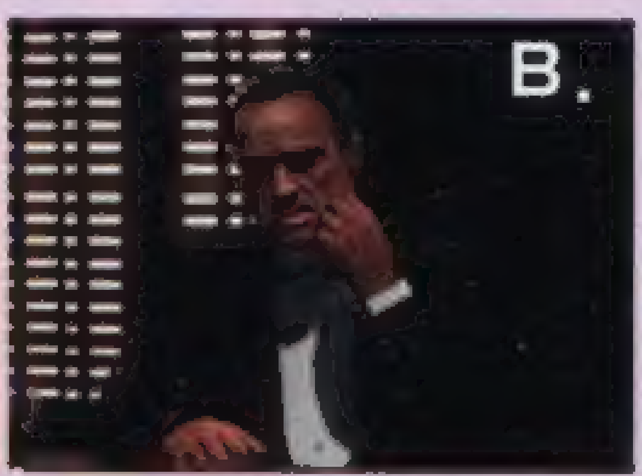
读编往来....................102
读者与编辑的轻松交流

小编寄语....................106
倾听小编们的生活感悟

游戏光环 Gamehall 本期光盘内容

01 铁拳5 PS2版 OPENING .... 1：57
02 新作短波 .... 10：31
03 教父 .... 2：23
04 荒野兵器4 .... 5：03
05 恶魔城新作二连发 .... 6：27
06 幻域战记 .... 2：27
07《超级马里奥兄弟2》精彩演示 .... 8：31
08《勇者斗恶龙VIII》REVIEW .... 12：52
09《最终幻想VII 再临之子》最新宣传片 .... 2：25
10《怪物猎人G》OPENING .... 2：02
11 ENDING SONG .... 3：40









A.《铁拳5》PS2版原创OPENING公开！
B.经典电影终于游戏化，《教父》！
C.《荒野兵器4》
D.《恶魔城 暗黑的诅咒》

小提示：有 游戏光环 标志的游戏，即可在本期VCD中找到相应的游戏影像！

游戏索引

本期内文中所出现的游戏排序如下（以汉语拼音为序）：

GBA

超级机器人大战 原创世纪2 .... 32 80
三国志孔明传 88
三国志英杰传 88

NDS

CATCH！ TOUCH！耀西 34
恶魔城DS（暂名） 27

NGC

biohazard 4 86

PS2

NAMCO × CAPCOM 梦幻大决战 20
重生传说 88
恶魔城 暗黑的诅咒 26
凡人物语 32 72
鬼泣3 .... 32 64
幻域战记 18
极度冰寒 30
教父 28
凯传 33
浪漫沙加 吟游者之歌 22
罗马之影 33 55
慢性死亡：铁拳 尼娜·威廉姆斯 34 88
奈落破坏神 34
神话传说 16
世界足球 胜利11人 8 35
数码恶魔传说 天魔变2 .... 33 84
王牌机师A.C.E.异世纪传说 34 82
兽王记 34
武藏传II 24
真·三国无双4 .... 32 60

PSP

波波罗古罗伊斯物语 皮耶多罗王子的冒险 33 88

Xbox

OutRun 2 .... 33 40
教父 28
极度冰寒 30
寓言 88

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈汝康 董磊 冯蔚骁 李昌奇 黎振基 刘志凌 钱维量 吴淦 许潇俊

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
E-mail：ucg@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京东方益美广告有限责任公司
广告许可证：甘工商广字 6200004000011
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-96
出版日期：2005年4月1日
定价：人民币9.80元

www.plumbook.cn

游戏情报站

栏目主持：SOUL

神游闪电确认iQue DS！

特报 **玩家请愿获得良效，神游将推出大陆行货DS**

本刊自上期合刊推出“你我的DS，大家来请愿”活来之后，受到了读者的热烈响应，活动专用邮箱iDS@ucg.com.cn每天都会收到大量读者请愿书，至本期截稿日止，共收到读者来信多达951封！大家对行货主机的强烈愿望由此可见一斑。

而这里有个好消息要告诉大家，年后，本刊记者终于获得神游推出行货DS的可靠消息，具体发售日还需神游官方正式公布，但行货DS将会推出已经是确定的事了：行货DS最终定名为“iQue DS”的全英文名称，不再继续沿用“小神游”的定名，同时，它将是全球所有DS版本中最高端的一个版本。

虽然详情仍处于高度保密阶段，但据判断，由于中国市场的特殊性，行货DS将会为了适应中国消费者的需求而增添新的功能，甚至会有改良硬件的可能。而行货DS的兼容性，以之前小神游SP的经验看，玩家可不必担心，除了完全兼容各版本的软件，我刊更得知神游正在筹备一系列数量可观的iQue DS专用软件与配件，不过目前仍不清楚iQue DS的专用软件是否可同样运行于其他国家的NDS主机，但由于中文DS软件的定价势必要低于其他国家软件，按国际惯例，防止不同地区软件回流是一件非常重要的事情，神游也很可能将通过技术手段来避免。

此外，在SP大热卖、DS大酝酿的阶段，神游公司又推出了一项面向行货玩家的回馈服务——新版“神游在线”！据本刊记者了解，即将推出新版“神游在线”将主要新增以下二项功能：

●积分礼品兑换——所有神游俱乐部会员可以通过产品注册和参加在线活动获得积分，这些积分可用于兑换神游公司特别提供的各种纪念礼品，礼品按其珍贵价值所需的积分也不同。

●玩家网络排名——这是国内首个由官方提供的玩家排名榜，所有拥有神游机的玩家可通过“神游在线”将自己打出的成绩传到网上，随后可立刻知道自己的排名情况，如果玩家成功打破了记录，还能获得积分奖励。目前得知此服务支持所有神游机游戏，下一阶段也将会支持正版GBA与DS游戏。

FF之父为Xbox2开发RPG

特报 **坂口博信将为次世代机Xbox2打造超豪华原创RPG**

2月25日，《最终幻想》之父坂口博信以及日本微软紧急联合宣布，坂口博信将为次世代游戏机Xbox2开发两款原创RPG大作！

MIST WALKER

这两款RPG将由坂口博信担任总制作人，而坂口博信所成立的Mistwalker工作室则负责剧本、音乐、设计等工作，具体的开发则由微软游戏工作室日本分部进行，并由微软负责发售，每款RPG最多会投入的开发人员将会达到150人的豪华开发阵容！这两款游戏将会大量采用CG技术，并且对应网络化。

微软Xbox全球行销总裁、微软游戏工作室总负责人彼德·摩尔表示：“坂口先生是一位让全世界无数的游戏玩家领略到了角色扮演游戏乐趣的人物。能和这样的人一起共事真是太高兴了，我想不仅仅是微软，所有的玩家也都为此感到欣喜吧？”坂口博信表示：“微软的次世代平台的尖端技术可以将我过去几年来积累的各种想法实现在游戏中。”

三大硬件商受质量问题困扰

事件 **索尼、微软、任天堂相继出现产品质量问题**

2月份索尼、微软和任天堂的硬件产品相继闹出质量问题，不过三大厂商在于问题的处理方式和态度上有很大差别。

首先是索尼PSP的□键质量问题，SCE社长久多良木健曾在接受《日经商业》杂志的采访时确认PSP的□键存在设计上的缺陷。该键与PSP的屏幕靠得太近，因此其设计与其他3个按键其实是不一样的，玩家在按该键的时候，键位本身实际上并非直接下压，而是稍微偏右，因而造成触感不一样，也更为容易损坏。不过久多良木健认为玩家和开发商需要适应这一问题，索尼方面因此不会改变PSP的设计。



此后不久，SCEJ迫于压力宣布将会为2004年内发货的51万台PSP存在的□键问题提供免费维修，根据已经公布的数据，这批出货中有0.6%出现质量问题。这部分PSP除了本身的设计问题外还有生产过程中出现的问题，主要是在进行主机外壳制造的时候，没有将孔穴附近残存的塑胶碎片清理干净，导致该键按下后偶尔会出现被卡住而无法正常弹回的情况。不过索尼表示2005年后发售的PSP已经不存在该问题。



相比之下，微软对于Xbox质量问题的解决显得有诚意得多。2月中旬，微软宣布将会收回全球1410万台存在细微问题的Xbox的电源线。欧洲地区在2004年1月13日之前，其他地区2003年10月23日之前发售的Xbox均存在极小的电源线烧毁的可能性。已经报道的30例个案中，7人手部遭轻微灼伤，另外23例为造成烧机、地毯被烧焦等损失。微软家庭娱乐事业部副总裁Robbie Bach表示，Xbox电源线的故障率其实只有万分之一，不过为了确保玩家的利益，决定免费为所有玩家替换Xbox电源线。

任天堂对于产品的质量问题更是做到了“先玩家之忧而忧”。2月22日，仅供网络订购的GBA/NDS用影音播放设备“播放君”刚发售的第二天，任天堂就向所有购买的玩家发送了一封电子邮件，在这封邮件中，任天堂表示由于“播放君”所附带的立体声耳机左右耳所输出的声道相反，因而决定将已经卖出去的产品全部召回。任天堂收到用户退回的“播放君”后，将于3月5日向用户寄出全新的版本。事实上左右耳声道相反的问题很难察觉到，多数购买者都是在收到任天堂的邮件后才发现存在这一问题的。



3DM-SMV
www.plumbook.cn

任天堂“革命”概念图公布？

硬件 “我们现在需要的是次世代的游戏方式。”

任天堂的次世代主机已经到了呼之欲出的时候了，但似乎不到5月的E3，大家还是见识不到这台被任天堂称之为“革命”的主机的真实面貌。然而就在2月底，从某美国网站论坛流传出了如右方的几张“革命”的设计概念图，但目前还没有任何官方消息对此发表评论。这几张设计概念图的确给人耳目一新的感觉，即使这只是一些爱好者的作品，那也算是不错的杰作。



▲概念图似乎很多方面的设计都是直接取材自NGC的。

此外传言还指出，“革命”(Revolution)就是这台新主机的名称，而非开发代号。

任天堂社长岩田聪指出：“我们现在需要的不是次世代的主机，而是次世代的游戏方式。”以此来表示“革命”将对游戏界做出的重大贡献。而欧洲任天堂总裁Dave Gosen曾指责微软的举动让游戏界主机硬件过早地更新换代了，当前游戏界硬件的正常使用寿命周期也被打乱，此外《GTA》的暴力问题、媒体对于未来硬件的过分狂热以及一些游戏以过低价格销售等问题，也遭到了他的批评。



▲据传是“革命”开发机的照片。

此外，日本任天堂广报室室长丰田宪在接受日本媒体的采访时表示，E3展将会是其新主机“革命”的开始。目前任天堂正在考虑怎样向E3上的人们精确传达“革命”的设计理念，以及其将如何改变玩家享受游戏的方式。

世嘉首款次世代游戏公开

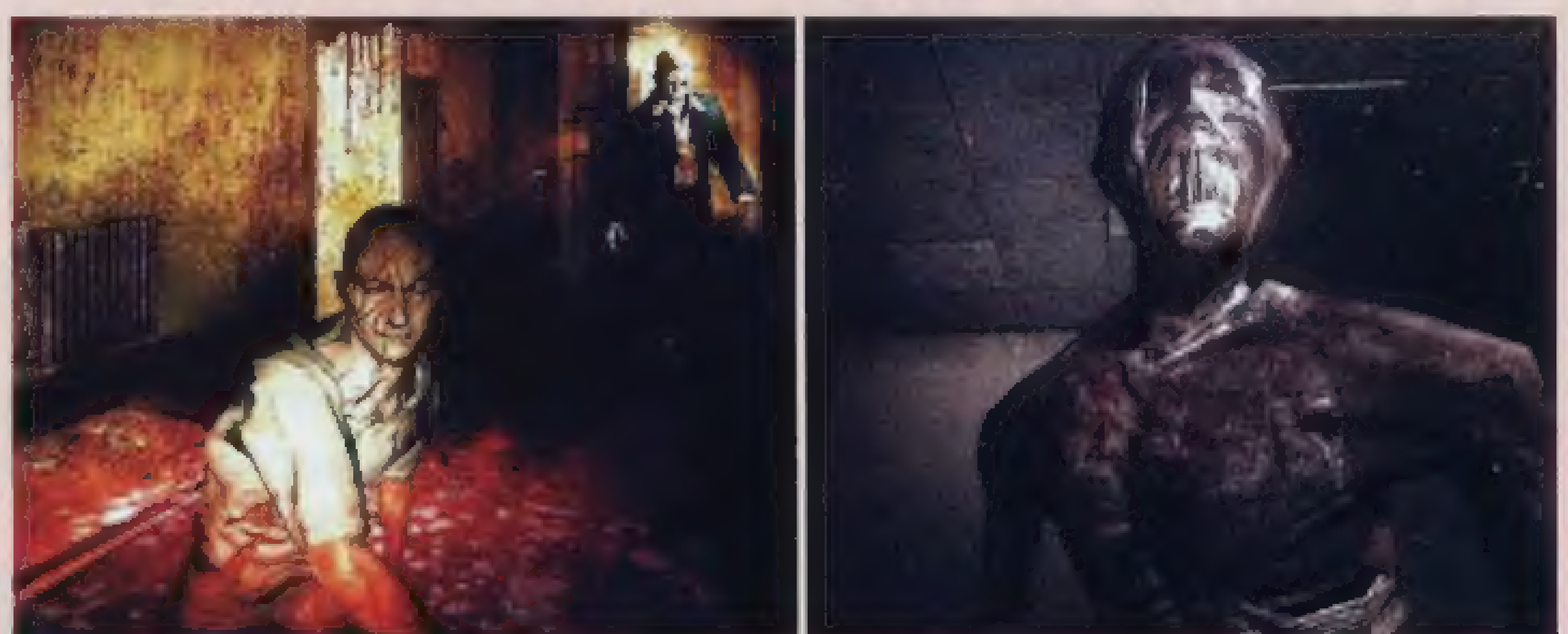
软件 “《死刑犯》将会重新定义恐怖类游戏”



世嘉美国分公司与世嘉欧洲分公司联合宣布将会在次世代主机上推出一款第一人称视点悬疑恐怖游戏《死刑犯》(Condemned)，目前本作正在以成为Xbox2首发软件为目标而紧张开发中。有媒体指出：“《死刑犯》将会重新定义恐怖类游戏。”

本作由具有极高技术实力的英国Monolith Production制作室开发。游戏的主要灵感来自于《沉默的羔羊》等恐怖电影。在游戏中，玩家扮演一名FBI探员，在前往美国中部一座偏僻的监狱审问连环谋杀犯时，发现整个监狱的囚犯和狱警都已经狂暴化了……

开发商将本作定义为第一人称视点动作冒险游戏，与普通FPS游戏不同，本作的主要战斗方式是近距离作战。游戏中环境的互动性非常高，比如玩家可以拆下墙上的自来水管作为武器。作为一款次世代游戏，技术表现自然备受关注。《死刑犯》采用Monolith的原创3D引擎，将会在每秒60帧的流畅画面下，实现同屏800万个多边形构成的逼真画面。这意味着次世代主机至少可以处理每秒4.8亿个多边形(800万×60)。并且本作将会运用到多种图形特效，每个3D人物身上将会使用7层贴图。本作的物理引擎采用最新的Havok 3.0引擎，其物理效果将会超过PC上最尖端的《毁灭战士3》和《半条命2》。


▲目前《死刑犯》是根据微软的XNA开发环境开发的，所公布的这些游戏画面为Xbox2版。

任天堂业绩狂降43%

特报 日元升值、NDS软件销售不利、NGC业绩不佳

自从去年以来，连续四十多年盈利的任天堂开始出现亏损。今年1月底任天堂公布了第三财季(2004年10月～12月)的财务报告，该季度任天堂业绩更加惨淡，净利润为213亿日元，比2003年同期大幅下降了43%。运营利润从739亿日元下降至631亿日元，目前任天堂已经将全年总销售收入预期从5400亿日元下调到5200亿日元。

任天堂业务大受冲击的主要原因除了日元升值的大经济环境外，其NGC业务的持续萎靡也是重要原因，从2004年4月1日到年底的9个月时间里，NGC的全球总出货量只有346万台。任天堂已经将NGC的全财年出货预期从450万台下调到400万台。

掌机业务方面，NDS虽然硬件销量令人满意，不过软硬件销售比例还有待提高。虽然任天堂将本财年内NDS的硬件销售预期提高到了600万台，NDS的软件销售预期却从1500万套下调到1000万套。不过NDS实现了任天堂开拓用户层的目标，据统计数据显示，22%的NDS用户为女性，比上次的统计结果又增加了7%。附表为目前任天堂主机的销量数据。(日期均为4月1日～12月31日)

NDS	2004年	总累计
日本	145万台	145万台
美国	136万台	136万台
其他	3万台	3万台
合计	284万台	284万台

GBA	2004年	2003年	总累计
日本	228万台	260万台	1548万台
美国	801万台	841万台	3282万台
其他	406万台	460万台	1744万台
合计	1434万台	1561万台	6574万台

NGC	2004年	2003年	总累计
日本	33万台	90万台	378万台
美国	226万台	233万台	1011万台
其他	87万台	116万台	413万台
合计	346万台	439万台	1803万台

EA秘密进行整改迎接次世代

特报 EA业绩小幅下降，开始策划《007》等次世代新作

1月底EA宣布其2005财年第3财季(2004年10月～12月)营业额较上一财年同期下降3.2%，该季度EA的营业收入为14.3亿美元，而2003年同期为14.8亿美元。扣除分期摊付、优先股以及其他各种费用后，EA的净收入为3.9亿美元，每股收入1.23美元。而2003年同期，EA的净收入为3.93亿美元，每股收入1.26美元。不过EA的这一经营业绩已经超出了不少分析家的预期，这也使其财报发表当日股价就上升了4%。去年年末《横行霸道：圣安德里亚斯》、《光环2》等大作大大瓜分了EA的市场份额。不过EA也有大批强势作品，其中《极品飞车：地下狂飙2》全球销量达到了840万套。《FIFA 2005》全球销量超过450万套，“《模拟人生》系列”几部作品去年的累计销量高达1600万套！

随着主机转型期的来临，EA目前已经投入巨资研发次世代游戏，并且准备向制作队伍输送大量新鲜血液。EA日前就在佛罗里达州立大学召开了2005年招聘巡讲会，让人颇为意外的是，这次巡讲会上EA公开了《007》最新作《詹姆斯·邦德：来自俄罗斯的爱情》(James Bond: From Russia With Love)的演示动画。该作根据1963年肖恩·康纳利主演的“《007》系列”第2部电影改编。另外在此次巡讲会上，EA方面也透露了《指环王：第三纪》的续作，EA还预测Xbox2将会在今年11月发售。



www.plumbook.cn

世嘉全面退出体育游戏市场

事件 《GTA》发行商成立重磅新品牌“2K Games”

由于《横行霸道：圣安德里亚斯》的疯狂热卖，荷包丰厚的Take-Two开始养精蓄锐迎战次世代。1月末，Take-Two宣布成立新品牌“2K Games”，这个新品牌结合了Take-Two所拥有的Visual Concepts、Kush Games等6家制作室。其中Visual Concepts是世嘉以2400万美元的价格卖给Take-Two的，从此以后，世嘉将全面退出体育游戏市场，Take-Two将取代SEGA成为EA在北美体育游戏市场上最大的竞争对手。

2K Games刚刚成立就频出大手笔。进入2月份，2K Games相继宣布收购多个业内知名游戏品牌，其中包括美国最著名的模拟战略游戏“《文明》系列”。Bethesda Softworks备受关注的次世代RPG新作《上古卷轴IV：湮灭》的发行权也已经由2K Games获得。这款游戏曾被欧美多家著名杂志和网站评为2005年最受期待的游戏，本作将会推出PC、PS3和Xbox2版本。



▲这是开发中的《上古卷轴IV》游戏画面，PS3和Xbox2版的画面水准将会在此之上。

PS2缺货影响索尼集团业绩

特报 PS2销量不佳是整个索尼集团业绩下滑的罪魁祸首

1月底索尼公布了第3财季的财务报告，该季度索尼的电子部门和游戏部门均遭到竞争对手的强烈冲击，导致其季度经营利润比上财年同期大幅下降了13%，从1588亿日元降到1381.7亿日元；营业额下降了7.5%，降为23200亿日元。



游戏业务方面，由于在欧美出现PS2主机严重缺货现象，导致PS2硬件销量大幅减少。软件方面PS2软件销量的增幅刚好与PS软件的降幅相抵销。该季度索尼游戏部门营业额从上一财年同期的3670亿日元狂降到2826亿日元，经营利润从705亿日元降至446亿日元，成为整个索尼集团业绩下滑的罪魁祸首。

PS2硬件	季度销量	累计销量
日本	158万台	1947万台（超薄型152万台）
美国	263万台	3286万台（超薄型279万台）
欧州	318万台	2906万台（超薄型326万台）
合计	739万台	8139万台（超薄型757万台）

新闻短波

■由于《勇者斗恶龙VIII》在商业上获得的成功，它获得了日本“第19届数码内容大奖”的最优秀奖“DCAj会长奖”。这项大奖是由日本经济产业省与数码娱乐协会共同举办的。此外《鬼武者3》片头动画的制作室RO-BOT公司获得了优秀奖，NDS掌机获得了服务及系统创新部门优秀奖。



■韩国Phantagram公司宣布其正在开发Xbox优秀作品《炽焰帝国：十字军东征》的续作《炽焰帝国：英雄》（Kingdom Under Fire：Heroes），该作将有7名新角色。《炽焰帝国》曾经获得KOEX举办的2004年大韩民国游戏大奖的总统奖，成为去年的韩国第一大作！



■去年EA劳资纠纷一案闹得沸沸扬扬，据美国媒体报道，如今又有一位职员因为不满EA工作时间太长且没有加班费而将该公司告上了加州San Mateo高等法院，Hasty要求EA向其以及其工友支付超出正常工作范围的劳动报酬。

■Midway宣布其已经购买了最著名的FPS游戏系列之一“《虚幻》系列”未来的发行权，并且目前Midway内部制作室已经全部开始使用市面上最先进的“虚幻3”引擎进行新作的开发。（以下为“虚幻3”引擎演示画面）



■1月底任天堂在巴黎召开新闻发布会，公布了欧版NDS的发售计划。欧版NDS发售日确定为3月11日，售价为99英镑或149欧元。欧版NDS的首批出货量计划为65万台，首发游戏软件14款，售价为19.99英镑至29.99英镑。与美版一样，欧版NDS也将赠送《银河战士Prime 猎人：初猎》试玩版。



■日本电脑娱乐供应者协会（CESA）与日经BP宣布今年的“东京游戏展”将于9月16日至18日期间在千叶县千叶幕张会展中心举办，本届TGS将会新设立面向手机游戏平台的“手机内容专区”。另外，为了拉拢更多的儿童和家庭层面的观众，CESA降低了儿童区的展位价格，希望有更多厂商在这里设立展台。

■《FF》之父坂口博信所成立的MistWalker制作室目前正在为NDS开发一款S·RPG新作！坂口博信还透露，该作将会大量利用触摸屏的操作方式，不过实际的操作系统目前仍然在构思和调整中，而新作中，玩家的队伍由4到5名角色构成。



■原Square Enix的著名设计师皆叶英夫日前宣布已在去年10月独立，并设立公司Designation。目前皆叶英夫还参与了坂口博信的NDS新作的制作。皆叶英夫是《最终幻想IX》及《最终幻想XII》等多部Square Enix作品的美术指导。

■韩国SCEK透露了PSP在韩国的发行计划，首先韩版PSP不大可能按照原定计划在3月之内发售。目前韩国已经有55家厂商签约为PSP开发游戏，其中有20家已经投入新作开发。SCEK本身也在开发一款PSP原创赛车RPG《GolRace》，该作由一个15人团队开发。已经确定在北美推出的6部UMD电影中，有4部确定将会在韩国推出，分别为《限制级战警》、《墨西哥往事》、《蜘蛛侠2》及《地狱男孩》。

■Xbox第一赛车大作《飞驰竞速》发售日再次延期到5月3日。该作原定于去年年末发售，后来延期到2月，然后是4月份。PS2的《GT赛车4》美版也在数度延期后在2月22日发售。

■Capcom于2月初举行Gamer's Day 2005，公布大量新作，其中全新作品为《不宣而战》等，此外初代《逆转裁判》将移植至NDS并推出美版，“《洛克人X》系列”将首次推出合集。

■Square Enix公布新作《重金属闪电》（Heavy Metal Thunder），游戏将会邀请多名音乐家参与制作。

■育碧宣布将会在NDS上推出3款新作：《分裂细胞：混沌理论》、《金刚》和《炸弹人》。作为在NDS上的系列第一作，《炸弹人》将会提供单人和无线多人游戏模式，并且支持语音识别功能。

■欧洲索尼在接受国外媒体采访时透露，目前SCEE正在为PSP准备音乐下载服务，希望以此对抗苹果iTunes服务，这项服务将于今年夏季开通。目前索尼方面已经开发出一个可以让PSP自动下载更新的系统，只要在有无线网络终端的区域，就可以利用PSP的无线LAN功能自动更新系统软件。

■Square Enix宣布，GBA大作《王国之心 记忆之链》在发售后全球销量已突破了100万套。《王国之心 记忆之链》的日版发售于2004年11月11日，美版于12月上旬发售。



■据NPD Group发布的数据显示，2004年美国总共有12款电视游戏的销量超过了100万套，50款游戏的销量超过50万套，197款游戏销量超过25万套！而2003年这一数字分别为10、57和163。美国电视玩家最喜欢的游戏类型为动作游戏，占30.1%，体育游戏占17.8%，射击游戏占9.6%，儿童及家庭娱乐类占9.5%，赛车游戏占9.4%，RPG

www.plumbook.cn

任天堂携手百事进行促销活动

事件 “百事可乐×任天堂”活动推出首款彩色限定版NDS

百事可乐在日本的生产商三得利(Suntory)饮料公司宣布与任天堂合作推出“百事可乐×任天堂”宣传活动，从3月15日开始，购买500毫升罐装百事可乐的消费者将会获得“超级马里奥兄弟点阵绘图瓶盖模型”，这套赠品采用FC版《超级马里奥兄弟》中角色的低分辨率点阵形象制作，总共有三十多种。而1.5公升瓶装百事可乐将会赠送《超级马里奥兄弟》游戏关卡画面构成的共有8种图案宽3公分，长4米的“超级马里奥兄弟胶带”。



同时期进行的“Get! Nintendo DS”抽奖活动提供的奖品是1000套“百事可乐原创NDS组合”，其中包括银蓝色外壳的特制NDS主机，特制银蓝色铝制NDS主机游戏收藏盒、印有百事可乐商标的耳挂式耳机。消费者只要通过购买百事可乐收集7张抽奖券就可以参加本次活动。





“救世主”终于成为游戏主角

软件 《黑客帝国》游戏最新作终于让操作尼奥成为可能

终于如所有“游戏迷+黑客迷”所愿，Atari正式宣布“《黑客帝国》系列”的最新游戏——《黑客帝国：尼奥之路》(The Matrix: Path of Neo)，对应PS2及Xbox平台，预定2005年第四季度发售。

游戏的制作阵容仍是上一部黑客游戏《身临距阵》(Enter the Matrix)的原班人马，即开发组Shiny Entertainment，而原电影三部曲的创作者沃卓斯基兄弟仍将像前作一样亲自参与这款游戏的开发。《身临距阵》于2003年与《黑客帝国 重装上阵》电影同步推出，最终取得了600万套的惊人销售成绩。

新作《尼奥之路》与上一作的最大区别在于，玩家可以直接扮演心目中的真正英雄尼奥，并操纵尼奥一同经历三部曲电影中的所有关键剧情，而原电影的片断也将在游戏中出现，包括《黑客帝国 动画版》。



占9%，格斗游戏占5.4%。

■据美国娱乐杂志《综艺》报道，微软已经与《惊变28天》的剧本作者Alex Garland达成上百万美元的协议，由Garland为电影版《光环》创作剧本，Garland的剧本创作结束后，微软将会连同该剧本和电影拍摄版权卖给电影制片公司。

■Havok公司宣布其将会在3月上旬召开的“游戏开发者大会2005”上公开新一代物理引擎Havok Complete 3。目前Havok公司的Havok Physics 3是业内最尖端的物理引擎技术。



■2月3日，索尼(中国)有限公司宣布在中国大陆市场发售的行货PS2建议零售价即日起从1988元下调到1488元。同时大陆版PS2第一款中文RPG《亚克传承 精灵之黄昏》发售。

■Capcom将会在今年夏季推出一款日本战国题材新作《战国BASARA》，该作的角色设计为《Shinobi忍》、《Kunoichi忍》的土林诚，制作人为开发了《biohazard4》的小林裕幸。游戏中伊达政宗的配音为中井和哉，真田幸村的配音为保志总一朗。另据悉这将是一款类似《无双》玩法的游戏。

■诺基亚宣布N-Gage的全球销量已经达到了130万台，N-Gage QD已于2004年底在中国推出。

■Konami宣布2004年家用机版“《DDR》系列”在北美的出货量突破了120万套。而从2001年至今，家用机版《DDR》在北美的累计销量为250万套，其全球累计销量为840万套。

■Konami宣布将会在今年夏季推出《新・我们的太阳》。

■索尼网络娱乐公司(SOE)宣布将会在美国西雅图成立新研发分部，而部门主管竟然是“Xbox之父”Ed Fries。Ed Fries于1985年加入微软，1995年他促成微软成立微软游戏事业部正式进入游戏市场，1999年正是他说服微软高层投入巨资开发Xbox。然而这样的“Xbox之父”Ed Fries竟已于2004年从微软辞职。



■Konami于1月底举行Gamer's Day 2005，大量新作公布，除了两作不同平台的《恶魔城》(见本期“前线狙击”栏目)外，还公布了《忍者神龟大乱斗》，对应NGC及Xbox；还有NDS上以在孤岛中生存为主题的《迷失蔚蓝》(Lost In Blue)等。





■英国《任天堂官方杂志》对SonicTeam的中裕司进行了采访，中裕司透露今年E3上将会展出NGC的《索尼克》新作，该作将于年内发售。而最令人惊讶的是，中裕司表示他目前正在与宫本茂探讨制作《索尼克VS.马里奥》的可能性。

■2005台北国际电玩展(Taipei Game Show)于2月24日～2月28日在台北世贸一连展出5天。三大国际游戏机硬件厂商SCE、任天堂及微软都进行了展出，其中SCE与任天堂更是一同展出了自己的新掌机，PSP与NDS在展会上均有试玩机提供。



■微软公布了截至2004年12月31日的第2财季财务报告，该季度微软家庭娱乐部门营业额为14.1亿美元，销售净利润为8400万美元。由于去年年底Xbox软硬件的热卖，Xbox事业部门首次实现了盈利。目前Xbox全球销量达到了1990万台，提前半年达到了微软的销售预期。北美/欧洲/亚太地区Xbox的销量分别为：1320万/500万/170万，Xbox的软硬件销售比例为7.7：1。微软预计到今年6月底，Xbox的销量将会达到2100万至2200万台，Xbox Live的注册用户将会达到160万至180万，而之前的预期为150万。



■EA与Marvel将联手推出新品牌《Marvel复仇女神：未完成体》，该品牌将会推出漫画和游戏版，其漫画版第一卷将于7月上市，售价为2.99美元。游戏版预计将于秋季上市，将会是EA的主打游戏之一。EA将以此来进军漫画市场。



■加拿大政府宣布将会授予育碧400万美元奖金，表彰其对加拿大经济做出的卓越贡献，加拿大经济开发部部长Jacques Saada亲自向育碧授予了此项荣誉。育碧将会在2010年之前为其在加拿大蒙特利尔设立的制作室扩招1000名制作人员，使得该制作室达到2000人的庞大规模。

UBISOFT™

UCG短信新闻

完全不用泡在网上，也不用苦苦等待最新杂志的到来——加入“UCG短信新闻”，你每天都能收到小编们尤其是“UCG新闻官”SOUL精选的1～2条短信新闻，加入方法如下：(5元包月)

中国联通用户 发送RB到9355700

中国移动用户 发送RB到3355700

www.plumbook.cn

《铁拳5》邀名家设计服装

软件 众日本名画家为《铁拳5》设计精彩绝伦的角色服装

就在《铁拳5》即将发售前期，Namco又公布了《铁拳5》家用机版(PS2)的又一杀手锏——由众日本名画家为《铁拳5》设计的精彩绝伦的角色服装！



▲永野护为安娜设计的造型。

在P S 2 版中，只要玩家在游戏中赚够的“FIGHT MONEY”，就可以为自己喜爱的角色购买由名家设计的特别服装。目前Namco已经公布的画家名单共有6人，包括曾为4作Namco的“《传说》系列”游戏绘制角色的猪股睦实、漫画家永野护(代表作《五星物语》)、漫画家板垣惠介(代表作《刃牙》)、漫画家大暮维人(代表作是《天上天下》)、漫画家皆川亮二(代表作《SPRIGGAN》、《ARMS》)。从目前所公布的情报来看，游戏中至少有10位角色拥有这样的特别服装，未来Namco会公布更多这些画家所设计的角色服装，毕竟离日版《铁拳5》3月31日的发售日还有一段时间，Namco会利用这段时间做进一步造势活动。



▲曾为4作Namco“《传说》系列”游戏绘制角色的猪股睦实为风间仁及凌小雨设计的造型。



▲大暮维人为吉光及风间飞鸟设计的造型。



▲皆川亮二为李超狼设计的造型。

日本“AOU2005”街机展召开

事件 Namco《马里奥赛车 街机版》等视频游戏大作公开

2月18日～19日，由日本街机设施营业者联合会(AOU)主办的“AOU2005”街机展在千叶幕张会展中心召开。近年来AOU街机展所展出的视频类游戏呈明显减少趋势，今年“AOU2005”展出的视频类游戏同样少于上一年。而今年最令人意外的则是《马里奥赛车 街机版 大奖赛》的公布。

该作由Namco开发，任天堂监督制作。游戏基板采用世嘉、任天堂和Namco共同研制的NGC互换基板“Tri-Force”，可以进行最多4台街机的联机对战。本作最特别的地方就是对应Namco的摄像头技术“Namcam2”，这项技术将于今年秋季投放市场。通过该系统，摄像头会将玩家的头部拍摄到游戏中，在游戏中，玩家的头部形象会出现在屏幕右下角，而对手的头部形象也会出现在其所操作的赛车的上方。在游戏过程中玩家可以通过按方向盘中部的道具使用键释放道具陷害对手。同时按油门和刹车还可以使卡丁车跳起来。



▲可以看到“捣乱的家伙”长什么样子。



▲《马里奥赛车》街机版会移植到NGC上吗?

其他厂商视频游戏出展情况综合如下：

●Namco的人气打鼓游戏已经要推出最新作《太鼓之达人7》了。●Idea Factory展出了旗下人气S · RPG系列《鬼魂力量》的格斗版。●射击名厂CAVE则展出了新射击游戏《铸蔷薇》。●Konami持续多年人气的跳舞机家族再添新丁，《Dance 86.4 Funky Radio Station》公开，该作将于6月上市。打鼓游戏《Toy's March》将于2月上市。●SEGA公布了新卡片网络游戏大作《三国志大战》。●Sammy公布了格斗新作《斗鱼2》。●Capcom本次并没有展出什么视频游戏，倒是展出了一款叫做《超级马里奥 不可思议的咕噜咕噜聚会》的博彩机，这部博彩机最大的特点就是可以最多12人同时玩。



▲Konami的全新跳舞机。



▲Konami的打鼓游戏《Toy's March》。



▲ 想不到《超级马里奥》也能做成博彩机。

有史以来参战作品最多的《机战》

软件 “机战感谢祭2005”召开，《第3次α》震撼发表！

2005年2月12日，Banpresto于日本东京召开了“《超级机器人大战》感谢祭2005”(以下简称为“感谢祭”)特别活动。这次是第4次感谢祭，主题是庆祝“《机战》系列”的总销量突破1000万套。这次感谢祭上最令玩家惊喜的莫过于在活动中突然公布的《第3次超级机器人大战α》！

《第3次超级机器人大战α 终焉的银河》是“《α》系列”的完结篇。故事发生在《第2次α》的1年之后，讲述了地球圈内的战争以及与巴尔马帝国大决战的故事。本作的参战作品阵容可以说是集合了《α》、《α外传》以及《第2次α》这三作的绝大多数作品，同时全新增加了《勇者王FINAL》、“《电脑战机》系列”、《机动战士高达SEED》和《超时空要塞7》这些全新作品，令参战作品数量达到了系列最高的32作！



作为《第2次α》的续作，本作继续保留了前作受到一定争议的小队系统。而在《机战MX》中大幅度强化的战斗动画也会进一步得到提升，不仅会有更加大魄力的特写画面，普通的战斗动作也会更加丰富、动感会显得更足！为了让“《α》系列”拥有一个完美的结局，Banpresto请来宫武一贵、角木肇、金子一马等著名画师为本作设计原创机体，其中《超兽机神》的监督大张正己将会亲自执笔为断空我绘制发动必杀的特写画面！此外，来自SEGA的游戏作品《电脑战机》加入《机战》也让很多同时喜欢两部作品的人感到兴奋不已！

关于本作后续的报道请留意我刊今后的动向。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 特约撰稿人 太阳黑子工作室 DARKBABY 编 SOUL

第三者的视点

评当前的第一方软件策略

第一方软件：通常指由游戏硬件商自己负责开发的游戏软件

2月初在美国拉斯维加斯举行的D.I.C.E. Summit 2005(游戏开发者高峰论坛2005)中，Microsoft Game Studios的高层Ken. Lobb应邀发表了演讲，这位RARE社的创建者之一并被NOA(美国任天堂)社长荒川实倚为重镇的业界资深人士在演讲中毫无保留地畅谈了个人对于索尼和任天堂的看法，其中若干观点还是颇让人产生心有戚戚之感。

"谁也不能否定，任天堂拥有非常强力的游戏品牌，但是在很多人眼里，这家公司始终习惯于使用不同的黏土材料重复制作同样的题材(指任天堂一直在制作《马里奥》等同系列作品)，就像我和其他狂热爱好者在没有拿到《塞尔达传说 神奇的小人帽》以前就已经确信这依然将是一个帮助塞尔达公主的故事那样，人们更期待任天堂能够制作一些全新的东西……"作为一个目前处于任天堂敌对立场的人物能够坦然道出如此肺腑之言，实在让人感到难能可贵，这几乎一语道出了笔者乃至许多任天堂游戏爱好者的心声。任天堂的游戏品质可以说很少让我们失望过，但近年来该社一直热衷于频繁使用传统角色重复制作同素材的游戏，完全原创的大作屈指可数，其结果导致游戏受众始终局限于传统消费群体，在拓展新客户层的努力方面成果微弱。任天堂拥有游戏业界首屈一指的财力和技术力，许多玩家都期待着该社不断开发出全新形态的游戏，但是宫本茂大师领军的情报开发部近年来在家用平台只制作了《动物森林》和《PIKMIN》两款原创力作，任天堂应该可以从玩家对两作狂喜乱舞之情中感受到某种由衷期待。每当笔者接触到《真·三国无双》或《鬼泣》等其他厂商的作品时总不免会联想："如果让任天堂来制作，这又将会变成什么样子呢?"长时间习惯于制作类似素材和相同节奏的游戏，令任天堂的开发者们产生了创意疲劳，距离时代的主流渐行渐远。NDS或许是重新唤醒创造潜力的温床，但这一切似乎有些姗姗来迟。

Ken. Lobb对索尼和广大第三方软件商的亲密合作关系表示了赞赏，但他对SCE本厂游戏品牌颇不以为然，认为其第一方游戏的市场号召力微不足道，即使参入TV游戏领域仅数年的微软总体实力也比之强劲许多。SCE的游戏在1998年达到了最巅峰时期，不但涌现了《啪拉啪拉啪》等众多令人耳目一新的佳作，软件的全球销量也超越了任天堂成为世界第二大软件发行商，此后却逐渐陷入了硬件市场份额日益扩大而原厂软件销售不断滑落的尴尬局面，过去曾经拥有十多个百万级大作品牌的SCE如今只剩下了《GT赛车》和《大众高尔夫》这两个看板，更令人郁闷的是，营销策略的失误导致了《ICO》等口碑不俗的作品均惨淡收场，去年SCE已经被挤出全球五大软件发行商，该社在日本本土的沉沦更为触目惊心，2004年中发行的PS2游戏除了《GT赛车4》以外没有一款新作销量超过20万套，47%的游戏因为销量低于1万套而血本无归。SCE近年在游戏软件事业的接连失利完全归咎于缺乏类似宫本茂这样真正了解游戏的核心人物掌控大局，每年发行的游戏数量过多且毫无针对性，例如在短短两三月内把《杰克与达斯特》和《狡狐大冒险》等多部相似题材的作品投入同一地域，令消费者丧失了选择方向，对品牌育成造成了严重的负面影响。SCE以全球化的经营战略把握其硬件战略，但其软件运作却有流于手工作坊化的嫌疑，其第二方体制依然维系着PS时代的合作方式，通过和一些小型工作室缔结契约来创造新品牌，但这种方式似乎无法适应游戏产业日益大作化的趋势，许多第二方暴露出了技术力薄弱的瓶颈，比如《波波罗克洛伊斯物语》的制作组已经成为了业界笑柄。相比之下，任天堂果断处置投资效益不佳的RARE(代表作"《超级大金刚》系列")，集中资金和技术扶持HAL(代表作"《星之卡比》系列")和IS(代表作"《火纹之纹章》系列")两大第二方的策略就相当明智。财大气粗的微软游戏事业部不但发掘了Bungie这样的开发小组(代表作"《光环》系列")，甚至不惜重金把RARE和Bioware等著名开发公司纳入旗下，这也等于把一些成熟游戏品牌直接接手过来。去年微软在Xbox平台连续发售了《光环2》和《神鬼寓言》等多部销量与口碑俱佳的作品，其原厂游戏的市场号召力在欧美地区凌驾SCE已经是不争的事实。在笔者的眼中如今任天堂的游戏犹如宫廷御窑出品的瓷器，永远那么精美无暇却毫无悬念，而敢于尝试新作的SCE游戏就象邢州的民间土窑，或许是一文不值的摊档货，偶而也可能会诞生百年一遇的窑变奇葩。

"任天堂的网络战略已经陷入了不可自拔的泥沼，拥有140万以上狂热拥趸的NGC版《马里奥赛车》最终没有实现网络对战，这是非常令人不可思议的！"Ken. Lobb对任天堂在游戏网络化方面的瞻前顾后感到不可理解，他认为坐拥众多百万级游戏品牌的任天堂对全面网络时代的漠视将可能成为最大的经营战略失误。比较了目前Xbox Live和PSBB的势力图构成，Lobb认为SCE的网络战略还是相当积极的，但是由于缺乏足够市场号召力的第一方游戏连携作战，导致其计划进展并不算顺利。(编注：SCE目前只有"《SOCOM：海豹突击队》系列"是第一方的强力支持网络对战的作品)

所谓知己知彼、百战不殆，微软拥有令所有都竞争对手胆战心寒的财力和市场运作能力，然而这一切似乎还不是最让人恐惧的，Ken. Lobb的演讲足够证明了该企业已经对竞争者的长短有了透彻的了解，如此种种的迹象不由让越来越多的人相信，未来游戏产业的主导者将可能会是微软……


■《光环2》的巨大成功让比尔·盖茨都颇为得意

&3DM SM
www.plumbook.cn

Multi 龙珠Z 传说 ACT

美版 预定2005年[illegible]月15日

*本作对应机种为NGC、PS2及Xbox。

不灭的经典传说再次震撼全球！



▲前所未有的《龙珠Z》游戏玩法！

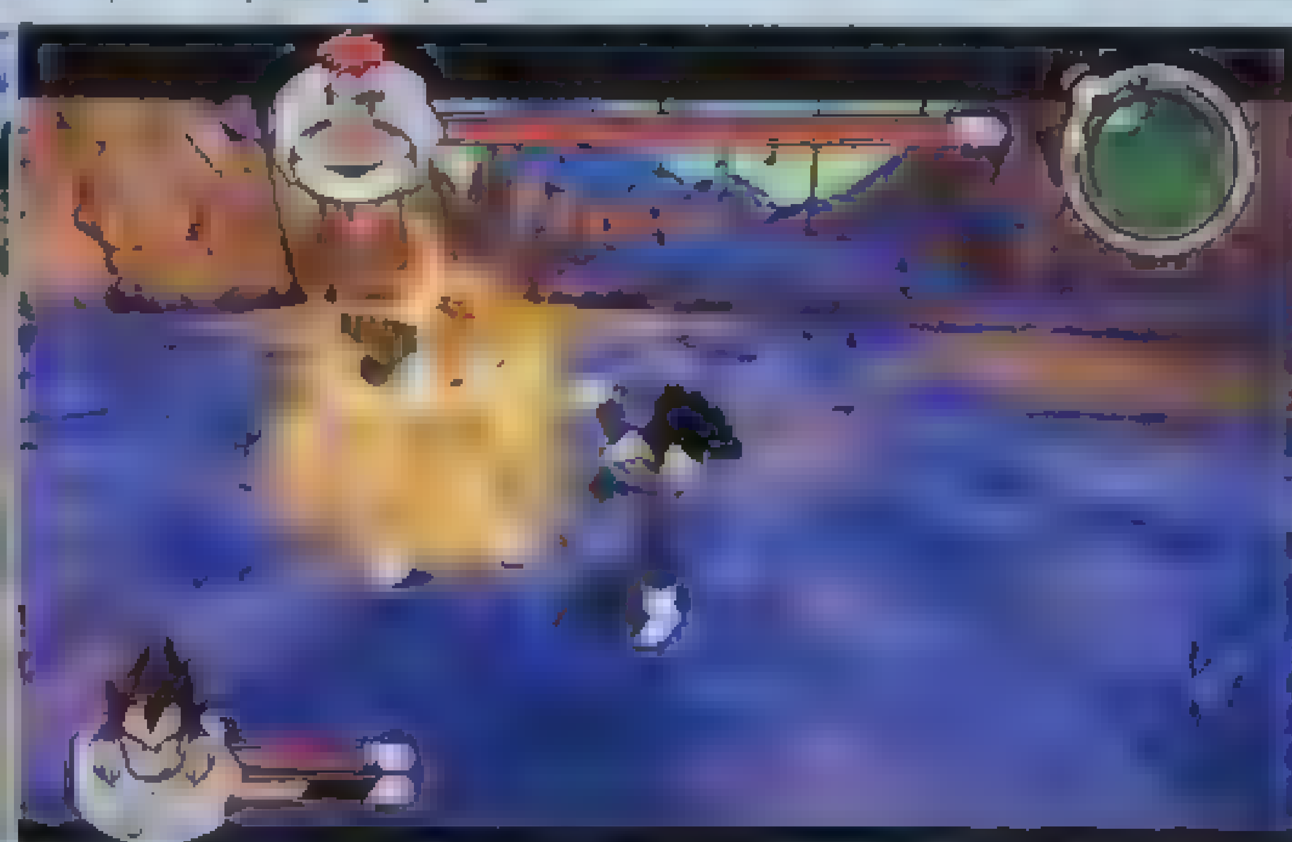
相信大家已经知道，近年来《龙珠》的动画在欧美地区非常红，游戏、玩具等各种周边层出不穷。在亚洲，作为一部早就结束的经典作品，《龙珠》的热潮也随着欧美再度升温！现在Atari又公布了一款足以令全世界龙珠迷为之疯狂的大作，这就是《龙珠Z 传说》！

与近来家用机上的FTG版《龙珠》不同，本作是一款动作冒险类游戏。这是近年来家用机平台上第一部非FTG的《龙珠》，也是第一个登陆了包括Xbox在内所有3大平台的《龙珠》！因此，本作的意义相当重大！本作的故事从拉蒂兹来到地球的"赛亚人传说篇"开始，经历那美克星的"弗利萨篇"和地球的"人造人篇"，一直发展到悟空壮烈战死的"沙鲁游戏篇"，涵盖了整个《龙珠》故事中最高潮的部分！游戏的基本模式非常接近Atari在GBA上推出的"《龙珠Z》系列"A·RPG，玩家要操纵各个角色与众多敌人发生战斗，RPG要素则体现在装备、道具等方面。从目前公布的影像来看，游戏依然以这个模式为主，玩家可以用□和△键使用普通连续技，也可以使用龟派气功波、舞空术等经典招式。当然，家用机平台上的游戏实际效果是令人惊讶的，很多原作中的经典设定都会被一一保留，比如将人打飞撞在墙上后会造成墙壁的凹陷等。

本作的卖点除了前面提到的剧情和系统外，厂商对于龙珠世界的出色刻画也很引人注目。从地球的荒野、山岭到那美克星的大平原，所有的一切都很有原作的感觉。而按照漫画的设定，这些场景中的很多物体可以被强力的招式破坏，当中会隐藏有各种道具。不过遗憾的是，游戏的视角拉得过远，有很多细节的部分可能难以在游戏中完全察觉得到。



▲游戏画面看起来相当舒服啊！



▲BOSS战！不知道BOSS战有没有特别的进行方式。



▲相当华丽的战斗特效，使用必杀技会消耗气槽。

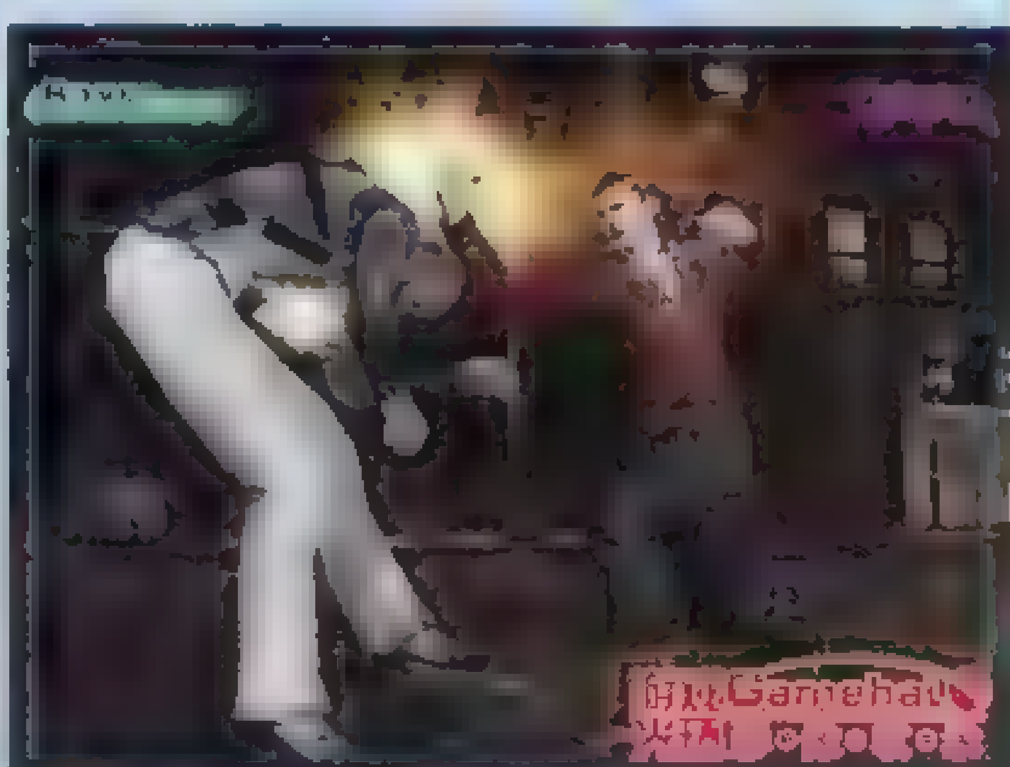
Multi 绝对镇压：复仇之拳 ACT

Beat Down Fists of Vengeance Capcom 发售日未定

*本作对应机种为PS2及Xbox。

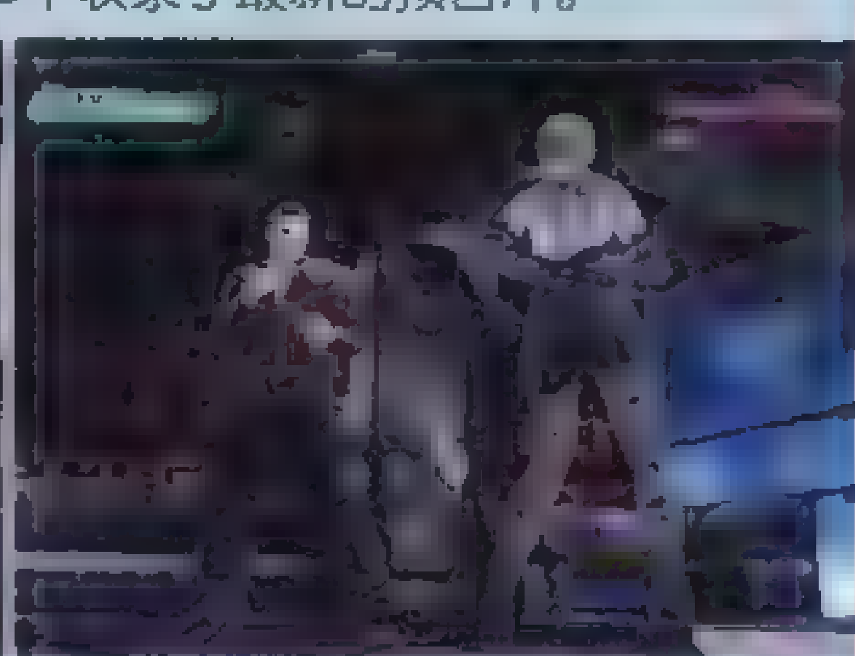
Capcom年度创新之作！(一)

日前，Capcom公布了其最新游戏《绝对镇压：复仇之拳》，本作由曾与Square Enix合作开发《龙背上的骑兵》的Cavia负责制作。游戏将提供5名角色供玩家选择，游戏将以任务形式进行，在剧情中玩家选择不同的对话将直接影响主角的最后结局，本作前期将以"单挑"格斗为主，后期随着更多同伴的加入就变成了"群斗"，而主角除了一般的拳脚攻击手段之外，还可以拾起场景中的一些道具来当武器。Capcom表示该作将是一个新的尝试，虽然还处于初开发阶段，但有信心本作将会带给玩家爽快的格斗感。游戏预定于年末发售，本期Gamehalo VCD中收录了最新的预告片。



▲Capcom也想尝试一下黑帮游戏的制作。





▲作为昔日的格斗游戏天王及动作游戏天王，Capcom出品的游戏当然具有不一般的素质。

PS2 影之心II导演剪辑版 RPG

Shadow Hearts II Director's Cut Aruze 日版 2005年3月10日

新迷宫、新剧情，超强RPG再谱新章！



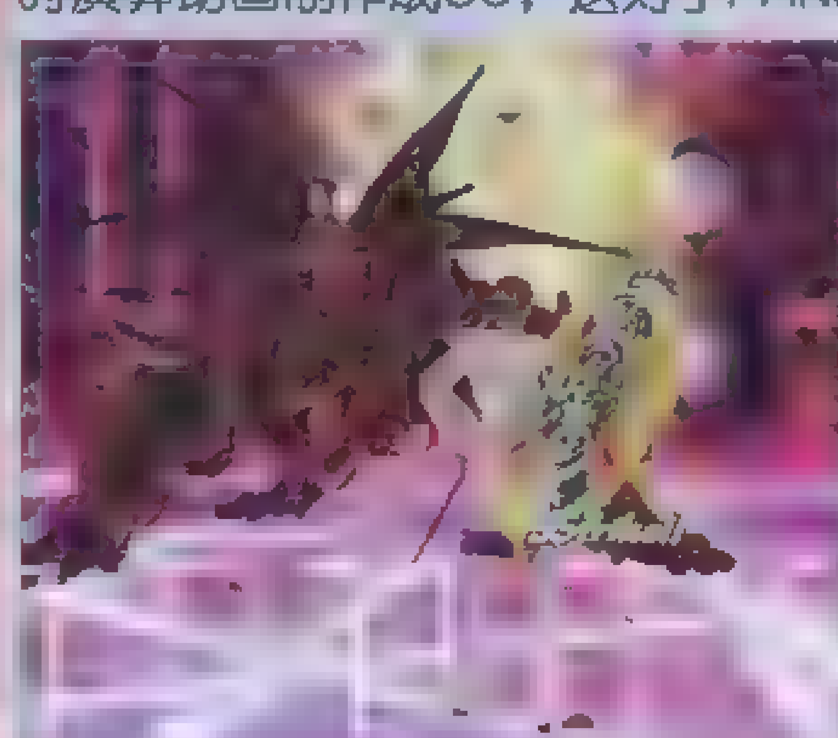
▲老情节被重制为CG了，全新的感觉。

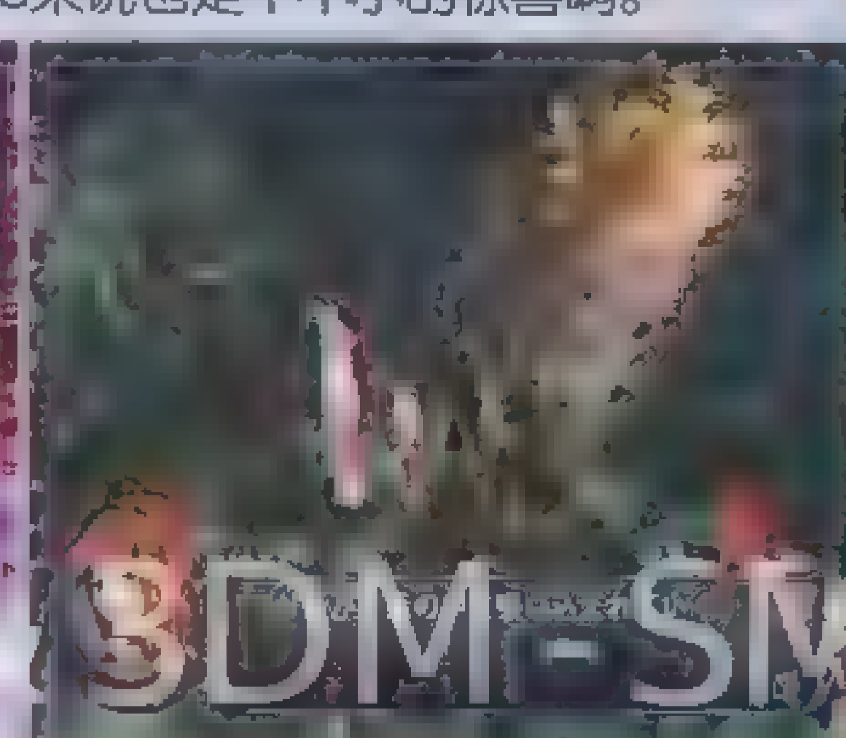
在2004年，以黑马姿态登场的《影之心II》受到了极大的好评，而在不久前，Aruze终于公布了本作的导演剪辑版。将于3月10日发售的这款作品追加了诸多新要素，下面就让我们一同来了解一下吧。

迷宫的追加：除了新增加"树海"以及"奈哈修遗迹"这两个新迷宫之外，在尼梅顿地下遗迹中也会追加新的区域。更令人兴奋的是，在新迷宫内，玩家将可以操纵我方的敌人出战，不知维罗尼卡、雷尼这几个家伙的实力如何呢？

最强BOSS登场：虽然还未公布具体情报，但已经确定本作中将会出现远强于前作所有BOSS的最终敌人。除此之外，游戏中还会增加新道具以及其他敌人。

新剧情及重新演绎：除了新增部分情节外，Aruze还会将原作的部分即时演算动画制作成CG，这对于FANS来说也是个不小的惊喜啊。





3DM-SMV
www.plumbook.cn

Capcom年度创新之作！（二）

Multi 不宣而战 ACT

*本作对应机种为PS2及Xbox。

由前Core Design老板史密斯（“《古墓丽影》系列”制作人）设立的英国游戏开发公司CIRCLE Studio日前宣布了其第一款游戏《不宣而战》，而本作将由Capcom代理发行，将在Xbox和PS2上登场。作为一款动作射击游戏，剧情部分显然受到了当前正在热播的美国电视剧《24小时反恐部队》的影响，游戏将通过8个不同人物的视角讲述了美国一座化工厂和恐怖分子之间的故事。

游戏中玩家将从处于相同时间点的6名角色的不同视点来展开游戏，玩家将通过在这6名角色间的不停切换，从而逐渐挖掘出整个事件的真相。每个角色的行动都会对其他同伴产生影响。这6名角色将分为两个不同的小组，其中特工组是由擅长格斗技的凯尔、炸弹专家艾德以及新兵杰克组成，而另外一组却是无意陷入事件中的一些平民，例如想救出被恐怖份子劫持的同事的警卫大卫、想对事件进行现场报道的摄像师哈里森以及无辜市民肖。每个角色的特性以及装备都不相同，所以处理起游戏中的各种事件来要发挥各人的长处。

此次是Capcom第一次公布欧洲Capcom方面游戏制作组的游戏，同时也意味着日本发行商对于欧洲游戏市场越来越重视了。“作为CIRLCE Studio的第一款游戏，《不宣而战》无论和Capcom自身产品还是与其他公司的产品相比，都是一款很棒的游戏，”Capcom集团欧洲部门的总裁总裁Hiroshi Tobisawa说道。“CIRCLE Studio的工作人员原先都有过很成功的游戏开发经历。他们将会再一次创造出革命性的游戏产品。” 游戏预定于年末发售，本期Gamehalo VCD中收录了最新的预告片。

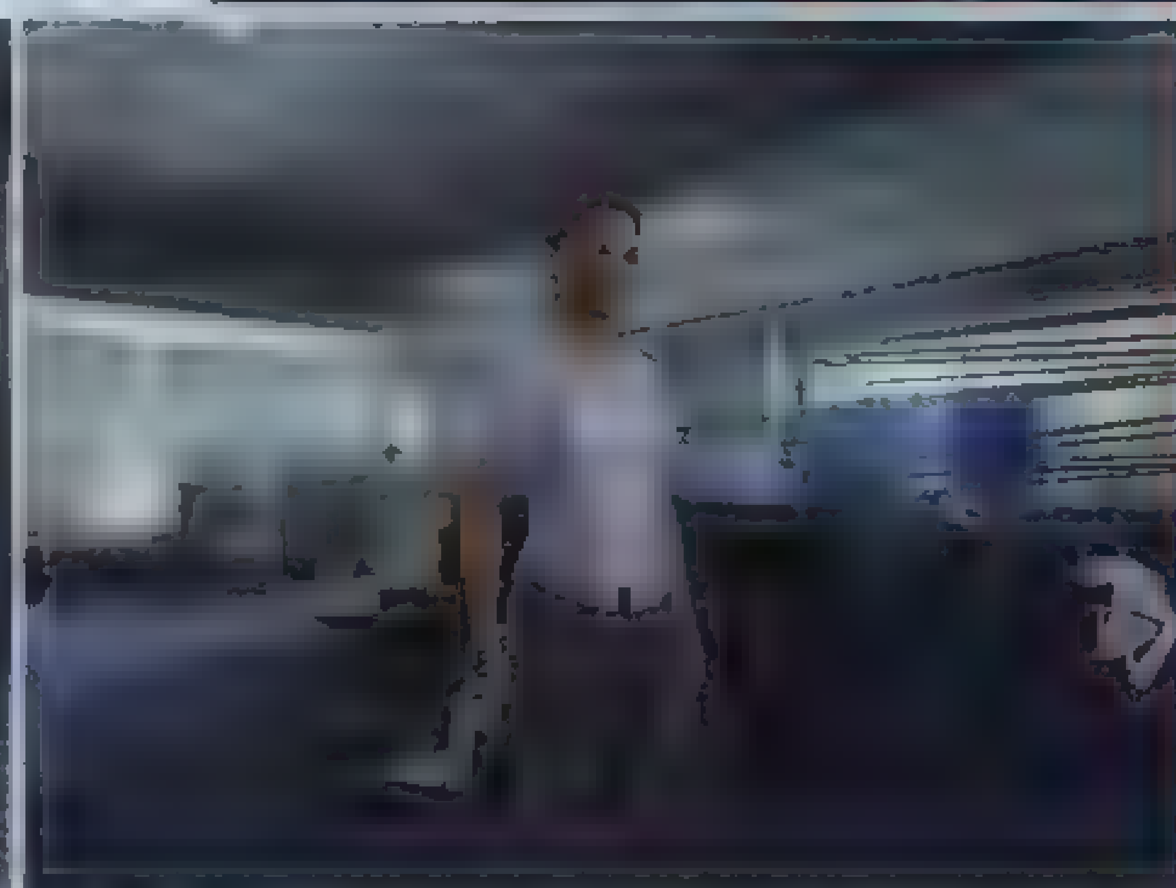




▲作为Capcom本年度的创新作品，游戏的玩法相当新颖。



▲游戏的整体画面感觉很接近《BIOHAZARD 逃出生天》。



▲不同的角色具不几乎完全不同的特色，角色个性鲜明。

任氏主机首次出现无双系列！

GBA 真·三国无双Advance ACT

操纵武将在千军万马中取上将之首级，这便是“《真·三国无双》系列”的最大魅力。然而作为眼下最红的日式动作游戏，《无双》却从未与任天堂系主机发生过亲密接触，这实在令众多玩家感到遗憾。现在本作的诞生将结束这一历史。

到目前为止的《无双》作品都是3D类型的动作游戏，GBA版由于机能所限，变成了俯视点的纯2D动作游戏。玩家在战场中的行动由移动和战斗这两个部分组成。移动时画面上会出现战场地图，玩家要在此决定自己的行军路线。当玩家控制的角色与敌方角色接触时，就会转入战斗画面。而在移动时，满足特定条件的话，同样会出现各种事件，其中不乏一些史实事件。

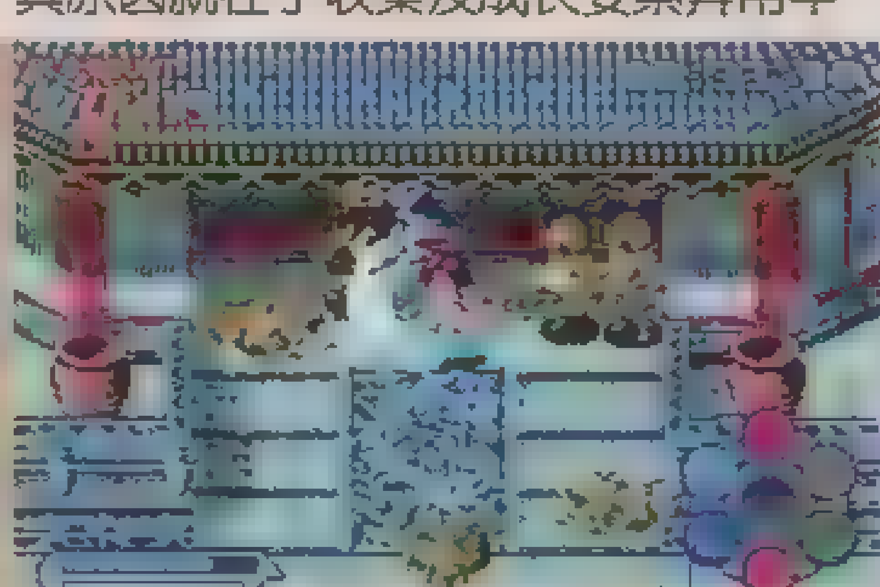
进入战斗画面后，玩法就变成动作游戏了。虽然变成了2D，不过战斗的精华——CHARGE攻击和无双乱舞技也依然保留。画面下方显示的就是体力计和无双槽，当无双槽蓄满时就可以发的无双乱舞技了。在战斗中获得胜利之后，武将就会离开战场，回到移动部分。GBA版的新要素是能力装备系统。玩家打倒敌人后就能获得能力点数，当能力点数达到一定数量时，就可以装备能力。战斗中共有6种能力可供选择，这6种能力排列成圆状显示在画面右下方。需要注意的是如果在战斗受到敌人攻击的话，身上所装备的能力有可能被打掉，这设定好像有些不爽啊。

“《无双》系列”游戏号称时间杀手，其原因就在于收集及成长要素异常丰富。GBA版除了保留武将基本能力的成长之外，连招式技巧也能进行强化。游戏同样有着武器设定，好的武器可以大幅提升武将能力，虽然目前还不知道是否有最强武器的设定，但想来这一光荣传统一定是少不了的。



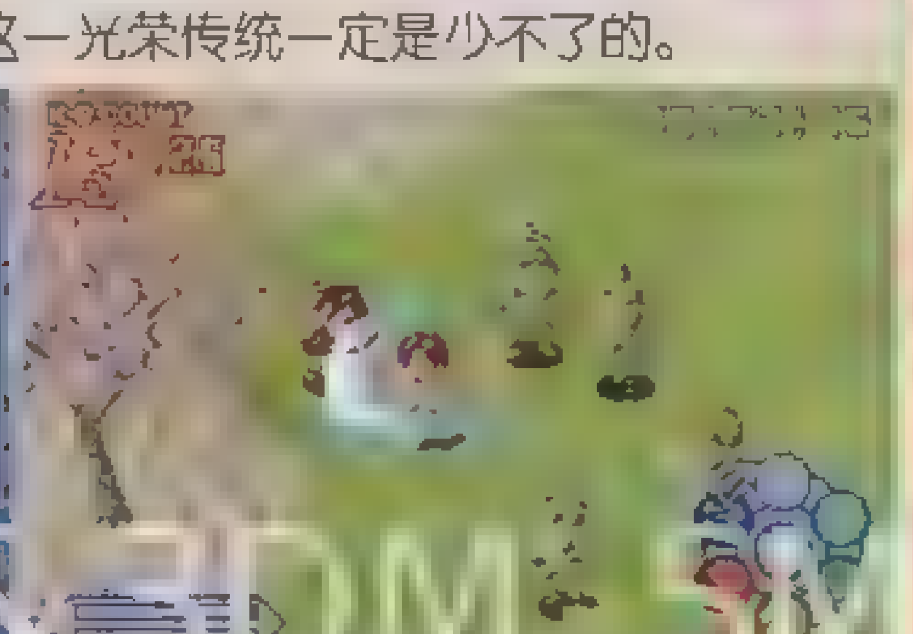
▲本作的人设看起来似乎只是在3代的CG造型基础上经过了一些处理。（上图为游戏封面图）





▲纯2D的游戏画面，采用俯视角。游戏中的人物则是可爱的Q版，上图左为赵云、右为孙尚香。





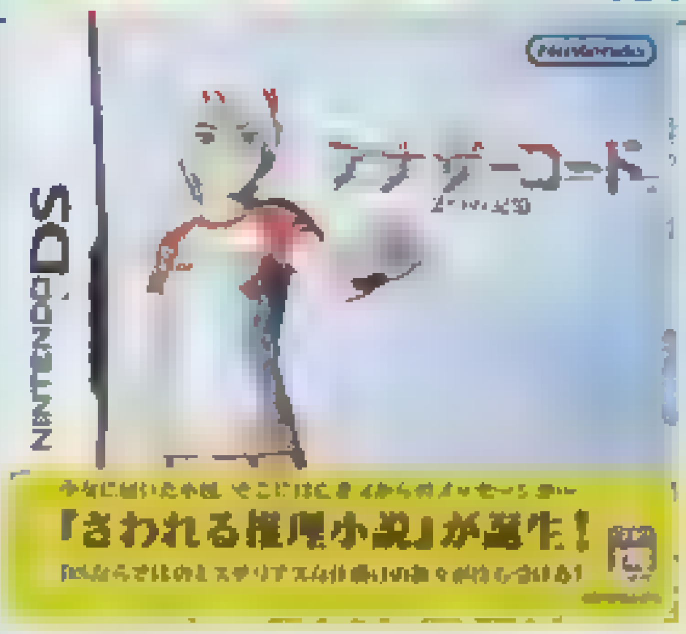
▲游戏中总共有24个战场，这个数字已经足以将知名战役一网打尽了，看来掌机版一点也不逊色啊。

www.plumbook.cn

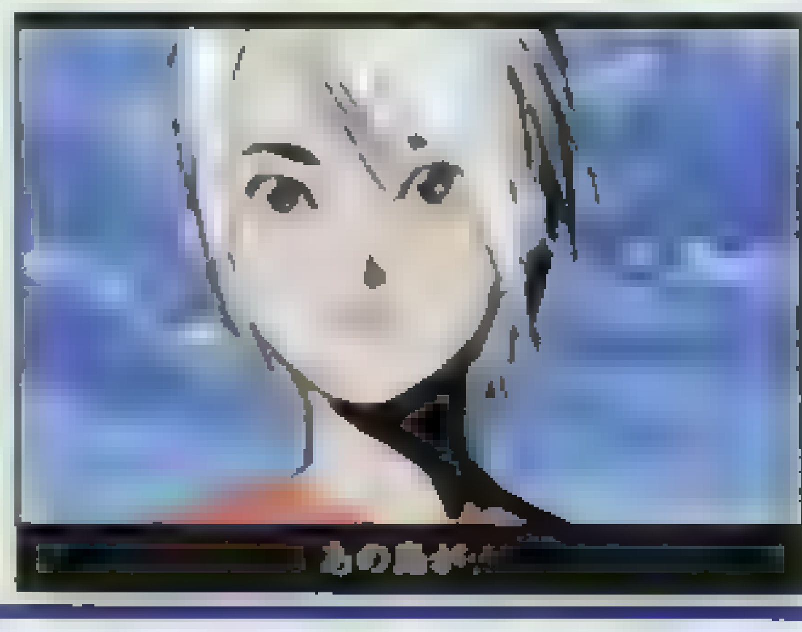
NDS 异色代码 双重记忆

02.24 推荐度 **A** CERO 全年龄 全年龄玩家对应

- Nintendo
- 4800 日元
- 无对应周边



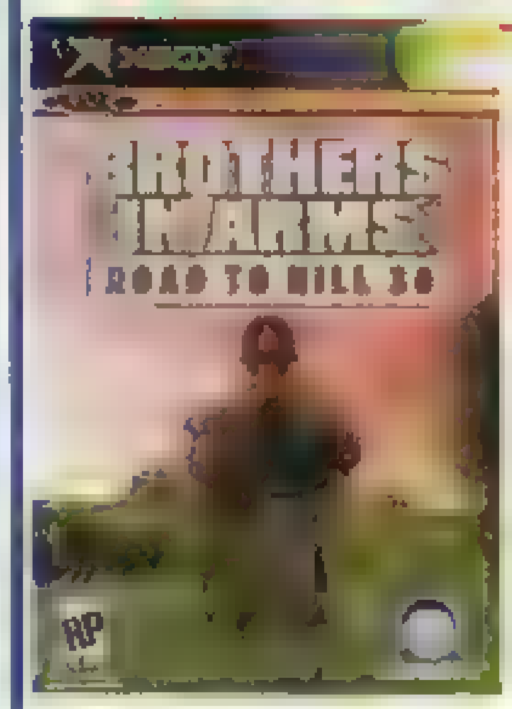
本作是 NDS 上第一款推理 AVG 游戏，也是 Nintendo 近期的主打作品之一。故事以少女阿修雷在 14 岁生日之前收到一封失踪多年的父亲的来信为开端，为了寻找父亲的踪迹，阿修雷前往无人小岛开始了自己的冒险之旅。与一般推理类 AVG 游戏不同的是，本作中加入了很多需要玩家动手的地方。玩家必须利用 NDS 的触控笔和麦克风去解决游戏过程中一个又一个的谜题，最终揭开事件的真相，是一款相当具有新意的作品。



Xbox 战火兄弟连：30 高地之路

03.01 推荐度 **B** MATURE 17 岁以上玩家对应

- Ubisoft
- 49.99 美元
- 对应 Xbox Live



一向都是为其他公司移植游戏的 Gearbox Software 如今也要推出原创游戏了，在这款《战火兄弟连：30 高地之路》中，玩家将扮演马特·贝克中士，领导着在诺曼底登陆前散落在法国的 101 空降师小队在敌人后方冲锋陷阵。本作基于真实故事背景改编，将把玩家完全带入到历史上那具有决定性意义的八天中，随着剧情的展开，你必须在在两者之间做出抉择——是优先完成任务还是优先保住兄弟们的性命。



PSP 永恒传说

03.03 推荐度 **A** CERO 全年龄 全年龄玩家对应

- Namco
- 4800 日元
- 无对应周边



相信现在还有人对 2000 年 11 月推出的《永恒传说》记忆犹新，正是这部作品将"《传说》系列"推上了一个新的高度，而在中国，它也是本系列中极受好评的一作。在移植到 PSP 上之后，虽然并没有在剧情上进行什么改动，但由于是在 PSP 上推出，因此画面改成了 16：9 的比率，这也令本作的视角变得更为宽广。虽然说也许许多朋友早在 4 年多前便已经玩过了本游戏，但是，我们何不再次重温那份感动呢？



◆ NEW GAME SCHEDULE ◆ 新作发售表

2005 年 2 月 24 日中国银行人民币外汇牌价基准价（仅供参考）：

100 美元 =827.65 元人民币　　100 日元 =7.90 元人民币

100 欧元 =1091.19 元人民币　　100 港币 = 106.07 元人民币

红色字体　受注目游戏

注 1：本表所收录的游戏发售时间为 2005 年 2 月 28 日～2005 年 4 月 28 日。

注 2：推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

注 3：游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

PlayStation2

发售日	中文译名	游戏原名	会社名称	类别	价格
2 月份					
28 日	搏击之夜 2	Fight Night Round 2	EA Sports	SPG	49.99 美元
3 月份					
1 日	鬼泣 3	Devil May Cry 3 Dante's Awakening	Capcom	ACT	49.99 美元
3 日	装甲核心 方程式前线	アーマード・コア フォーミュラフロント	FromSoftware	SLG	售价未定
3 日	[illegible]	紅忍 血河の舞	VL Games	ACT	6800 日元
3 日	最终幻想 XI Entry Disk 2005	ファイナルファンタジー XI エントリーディスク 2005	Square Enix	RPG	4800 日元
8 日	FIFA 街头足球	FIFA Street	EA Sports	SPG	39.99 美元
8 日	超级猴球豪华版	Super Monkey Ball Deluxe	SEGA	TAB	29.99 美元
8 日	时空分裂者 美好未来	TimeSplitters: Future Perfect	EA Games	ACT	49.99 美元
10 日	罗马之影	SHADOW OF ROME	Capcom	ACT	6980 日元
10 日	洛克人 X8	ロックマン X8	Capcom	ACT	5800 日元
10 日	伊苏 VI 娜比斯汀的方舟	イース ナピシュテムの匣	Konami	A・RPG	6800 日元
10 日	伊苏 VI 娜比斯汀的方舟（限定版）	イース ナピシュテムの匣（限定版）	Konami	A・RPG	8800 日元
10 日	对战王 邪封超龙转生	デュエル・マスターズ 邪封超龙转生	Konami	TAB	6800 日元
10 日	梦幻骑士 IV 回归	グローランサー IV リターン	Atlus	AVG	5800 日元
10 日	三国志 X	三国志 X	Koei	SLG	8800 日元
15 日	战火兄弟连 30 高地之路	Brothers in Arms Road to Hill 30	Ubisoft	FPS	49.99 美元
17 日	NANA	NANA	Konami	SLG	4800 日元
17 日	太鼓之达人 TAIKO DRUM MASTER	太鼓の达人 TAIKO DRUM MASTER	Namco	MUG	3500 日元
17 日	太鼓之达人 TAIKO DRUM MASTER	太鼓の达人 TAIKO DRUM MASTER（太鼓形控制器同捆版）	Namco	MUG	6100 日元
17 日	[illegible]	ENTHUSIA ～PROFESSIONAL RACING～	Konami	RAC	6980 日元
17 日	[illegible]	ファントム キングダム	日本一ソフトウェア	ETC	6800 日元
17 日	幻域战记（初回限定版）	ファントム キングダム（初回限定版）	日本一ソフトウェア	ETC	8800 日元
17 日	[illegible]	The Rumble Fish	SEGA	FTG	6800 日元
24 日	胜利十一人 8 网络对战版	WORLD SOCCER Winning Eleven8 LIVEWARE EVOLUTION		SPG	6980 日元
24 日	[illegible]	ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター	SCE	RPG	6800 日元
24 日	超级猴球 DX	スーパーモンキーボールデラックス	SEGA	ACT	3800 日元
24 日	光明力量 NEO	シャイニング・フォース ネオ	SEGA	RPG	6800 日元
24 日	金色的卡修 友情的组对战 2	金色のガッシュベル!! 友情タッグバトル 2	Bandai	ACT	6800 日元
24 日	[illegible]	デーモン ストーン	Atari	ETC	6800 日元
24 日	[illegible]	ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター	SCE	RPG	6800 日元
24 日	[illegible]	ぼくらのかぞく	SCE	ETC	6800 日元
24 日	光明力量 NEO	シャイニング フォース ネオ	SEGA	RPG	6800 日元
24 日	这片晴天之下	この晴れた空の下で	Starfish	AVG	6800 日元
24 日	这片晴天之下	この晴れた空の下で（限定版）	Starfish	AVG	7800 日元
24 日	伊苏 II	イースII ～ワンダラーズ フロム イース～	Taito	A・RPG	5800 日元
24 日	翼神 GIGA WING 世代	翼神ギガウィング ジェネレーションズ	Taito	STG	5800 日元
24 日	beatmania II DX 9th style	beatmania DX 9th style	Konami	MUG	8980 日元
29 日	分裂细胞 混沌理论	Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	ACT	49.99 美元
31 日	秋之回忆 After Rain VOL.3 毕业	Memories Off After Rain Vol 3 卒业	Kid	AVG	4800 日元
31 日	秋之回忆 After Rain VOL.3 毕业（限定版）	Memories Off After Rain Vol 3 卒业 SPECIAL EDITION	Kid	AVG	6800 日元
31 日	林白咖啡店 summer season	カフェ・リンドバーグ ～summer season～	PrincessSoft	AVG	6800 日元
31 日	林白咖啡店 summer season Box 版	カフェ・リンドバーグ ～summer season～ Sweet Box 版	PrincessSoft	AVG	7500 日元
31 日	美少女梦工厂 4	プリンセスメーカー 4	GIANAX	ETC	6800 日元
31 日	美少女梦工厂 4 收藏版	プリンセスメーカー 4 コレクターズエディション	GIANAX	ETC	8800 日元
31 日	阴阳大战记 白虎演武	阴阳大战记 白虎演武	Bandai	ACT	4280 日元
31 日	阴阳大战记 白虎演武（EyeToy 同捆版）	阴阳大战记 白虎演武（EyeToy 同捆版）	Bandai	ACT	6980 日元
31 日	铁拳 5	铁拳 5	Namco	FTG	6800 日元
31 日	彩京射击合集 Vol 3 太阳暴决 & 龙之光辉	彩京シューティングコレクション Vol 3 [illegible]	Taito	STG	5800 日元
31 日	[illegible]	星界の战旗	Cyber Front	ETC	6800 日元
预定	绚烂舞蹈祭	绚烂舞蹈祭	SCE	SLG	售价未定
预定	影牢 II 暗之幻影	影牢 II ダークイリュージョン	Tecmo	ACT	售价未定
预定	死神	BLEACH	SCE	AVG	售价未定
预定	杀手安云	あずみ	ESP	ACT	6800 日元
预定	GANTZ	GANTZ	Konami	ETC	售价未定
4 月份					
[illegible]	在[illegible]空中 [illegible]	[illegible]なる时[illegible]中で [illegible]	K[illegible]	[illegible]	[illegible]00 日[illegible]
7 日	圣斗士星矢 圣域十二宫[illegible]	圣斗士星矢 圣域十二宫[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
7 日	机动战士[illegible] 一年战争	机动战士[illegible] 一年战争	Bandai	ACT	[illegible] 日[illegible]
7 日	宇宙战舰大和号 二重银河的崩坏	宇宙战舰大和号ヤマト 二重银河の崩坏	Bandai	SLG	6800 日元
14 日	天外魔境 III NAMIDA	天外魔境 III NAMIDA	Hudson	RPG	6800 日元

PSP

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
3月份					
3日	永恒传说	テイルズ オブ エターニア	Namco	RPG	4800日元
17日	捉猴P!	サルゲッチュP!	SCE	ACT	4800日元
24日	BLEACH 魂之热斗	BLEACH ～ヒート・ザ・ソウル～	SCE	FTG	4800日元
24日	泰格·伍兹 PGA TOUR	タイガー・ウッズ PGA TOUR	EA	SPG	4800日元
31日	太空侵略者 POCKET	スペースインベーダー ポケット	Taito	STG	3800日元
4月份					
1日	三国志V	三国志V	Koei	SLG	4800日元
7日	WIPE OUT PURE	ワイプアウト ピュア	SCEU	RAC	4800日元
28日	彼岸岛	彼岸島	Now Production	AVG	4800日元

GAMEBOY ADVANCE

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
3月份					
1日	口袋妖怪 绿宝石	Pokemon Emerald	Nintendo	RPG	29.99美元
3日	目标！甲子园	めざせ,甲子園	Tasuke	SPG	4800日元
10日	千年家族	千年家族	Nintendo	SLG	4800日元
17日	妙法养河童 小河大冒险	カッパの飼い方 -How To breed kappa- かんたん大冒険	Konami	SLG	4900日元
21日	瓦里奥制造 大回转	Wario Ware: Twisted!	Nintendo	ACT	29.99美元
24日	真·三国无双 ADVANCE	真・三国无双アドバンス	Koei	ACT	4800日元
28日	马里奥聚会 ADVANCE	Mario Party Advance	Nintendo	TAB	29.99美元
31日	鲨鱼帮	シャーク・テイル	Taito	5800日元	
4月份					
18日	Polarium	Polarium	Nintendo	PUZ	29.99美元
21日	洛克人 ZERO4	ロックマン ゼロ4	Capcom	ACT	4800日元
21日	杰作选！加油五右卫门1·2 雪姬和魔吉尼斯	杰作选 がんばれゴエモン1·2 雪姫の魔吉尼斯	Konami	RPG	3800日元
28日	ONE PIECE 龙之梦!	ONE PIECE ドラゴンドリーム!	Bandai	ACT	售价未定

Nintendo GAME CUBE

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2月份					
28日	搏击之夜2	Fight Night Round 2	EA Sports	SPG	49.99美元
3月份					
8日	FIFA街头足球	FIFA Street	EA Sports	SPG	39.99美元
8日	时空分裂者 美好未来	TimeSplitters: Future Perfect	EA Games	ACT	49.99美元
24日	金色的卡修 友情的组对战2	金色のガッシュベル!! 友情タッグバトル2	Bandai	ACT	6800日元
29日	分裂细胞：混沌理论	Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	ACT	49.99美元
4月份					
20日	火焰之纹章 苍炎之轨迹	ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡	Nintendo	S·RPG	售价未定

Nintendo DS

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
3月份					
10日	一笔吃豆	パックピクス	Namco	ETC	4800日元
10日	陨石大战	メテオス	Bandai	PUZ	4800日元
14日	口袋妖怪 冲刺	Pokémon Dash	Nintendo	ACT	29.99美元
17日	牧场物语 精灵驿站	牧场物语 コロボックルステーション	MMV	SLG	4800日元
22日	雅达利经典合集	Retro Atari Classics	Atari	ACT	29.99美元
24日	摸摸卡比!	タッチ!カービィ	Nintendo	ACT	4800日元
24日	蛋兽英雄	エッグモンスター ヒーロー	Square·Enix	RPG	4800日元
24日	侦探·紫生川凌介事件簿 假面欢迎杀人事件	探偵・紫生川凌介事件簿 假面欢迎杀人事件	Genki	AVG	4800日元
24日	太空侵略者 DS	スペースインベーダーDS	Taito	STG	3800日元
31日	役满 DS	役満 DS	Nintendo	TAB	4800日元

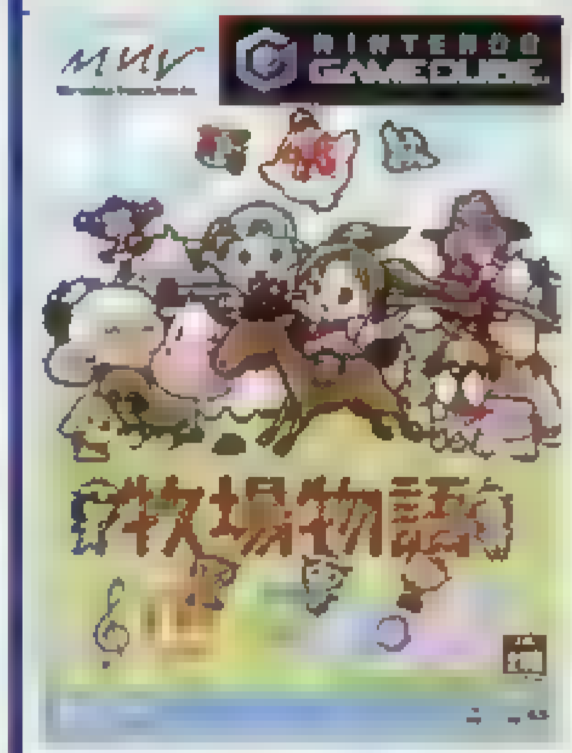
Xbox

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2月份					
28日	搏击之夜2	Fight Night Round 2	EA Sports	SPG	49.99美元
3月份					
1日	战火兄弟连：30高地之路	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft	FPS	49.99美元
1日	闪点行动：冷战危机	Operation Flashpoint: Cold War Crisis	Codemasters	FPS	49.99美元
8日	FIFA街头足球	FIFA Street	EA Sports	SPG	39.99美元
8日	时空分裂者：美好未来	TimeSplitters: Future Perfect	EA Games	ACT	49.99美元
29日	分裂细胞：混沌理论	Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	ACT	49.99美元
4月份					
5日	近距离作战 先发制人	Close Combat: First to Fight	Global Star	FPS	49.99美元

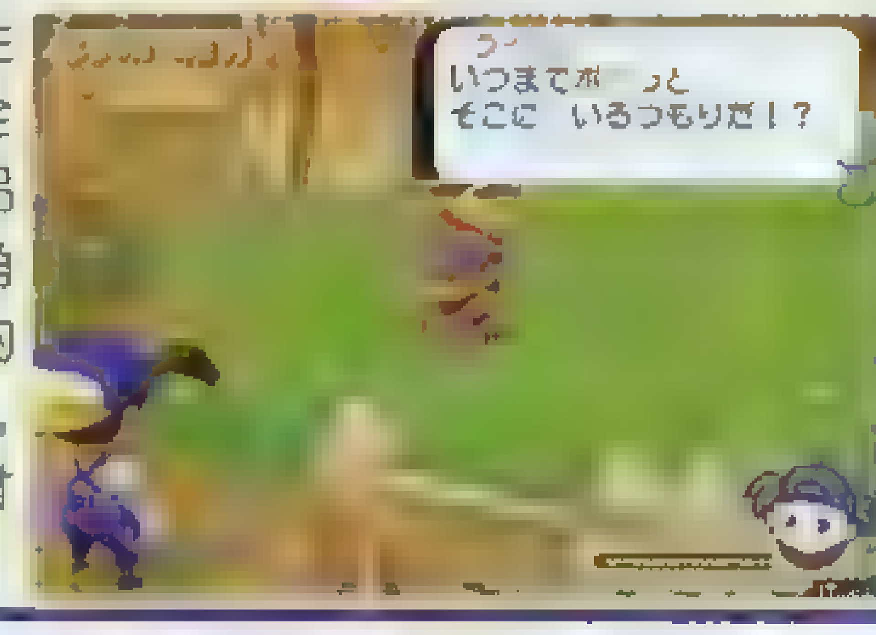
NGC 牧场物语 幸福的诗

03.03 推荐度 B CERO 全年龄

■MMV
■6800日元
■无对应周边



本作号称是集系列之大成的作品，吸收了历代作品的精华，FANS不容错过！游戏采用全3D的表现手法，但又与之前的《美妙人生》不同，风格更加卡通化，看上去极为可爱。游戏可以选择主人公的性别，看来是不会推出女生版了。值得一提的是游戏中和主人公一起生活的NPC全是以前作品中的经典角色。游戏的新系统中，最值得关注的是职人设定，扩建牧场、整备新家都要通过职人才能进行，很有意思。



Multi FIFA 街头足球

03.08 推荐度 A EVERYONE 全年龄

■EA Sports
■39.99美元
■无对应周边



无数的足球明星在他们的小时候都踢过街头足球，无论在街头巷尾、公园广场、海滨沙滩，都是我们的理想乐园！如今，EA在它的"街头运动系列"中终于加入了街头足球！本作充分利用FIFA的授权资料，你能想象大罗、小罗、小小罗就正在你家后门的公园里比拼球技吗？对，这里不是伯纳乌也也不是老特拉福德，所以大家都可以轻装上阵。这里没有凶猛致命的铲断拦截，这里也没有压缩紧逼的盯人防守，我们一起来踢最纯粹的技术足球。Let's go, It's show time!



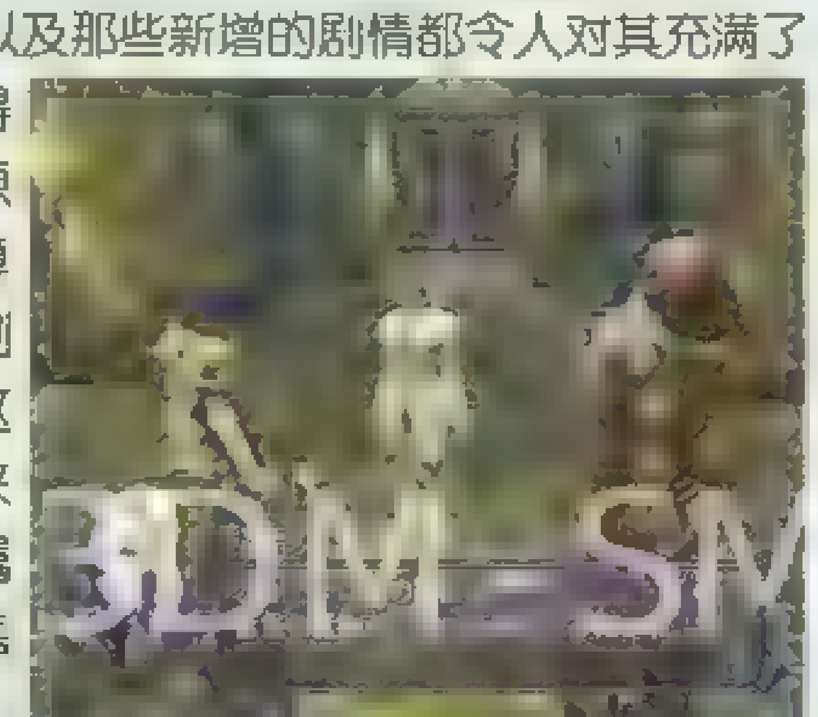
PS2 影之心II 导演剪辑版

03.10 推荐度 A CERO 全年龄

■Aruze
■2980日元
■无对应周边



这款游戏的推出对于《影之心》系列"的FANS可算是一个不小的惊喜。Aruze在本款作品中加入了众多新要素，诸如战斗系统的变更，新迷宫、新敌人、新道具的追加以及那些新增的剧情都令人对其充满了期待。尤其值得关注的，便是原来许多即时演算的剧情被重新制作成了CG，这对剧情派玩家来说可算是有着极大的吸引力。由于本作属于THE BEST版，因此2980日元的低售价也是让人心动的理由之一。



©Official FIFA Licensed product. ©1977 FIFA ©2005 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved ©いのまたむつみ©NAMCO LTD. ※以上为开发中画面。 © 2005 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Published and distributed by UBISOFT Entertainment under license from Gearbox Software, LLC. ©2004,2005 ARUZE CORP. All Rights Reserved. ©2005 Nintendo/ CING ©2005 Marvelous Interactive Inc. All Rights Reserved.

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

新年新气象，作为UCG一个重要栏目的"排行榜"也要作出一些变化才行。这次除了改变了去年的老版式外，也对一些数据和细节作出了调整。比如在中国排行榜中列出6款游戏的候选名单，方便大家投票。读者现在不仅可以在排行榜中得知自己关注作品的排名，还可以得知其他玩家的兴趣！好了，请大家继续支持UCG和"排行榜"吧！

2005年2月7日～2月13日

1 NEW　PS2　龙珠Z：武道会3



■Bandai
■2005年2月10日
■ACT■6800日元

鸟山明大师的漫画名作再次带给玩家们新的喜悦。

本周 42万6896套
累计 42万6896套

2 NEW　PSP　[illegible]



■SCEJ
■2005年2月10日
■RPG■4800日元

充满童话色彩的RPG在PSP上正式复活。

本周 3万3759套
累计 3万3759套

3 NEW　PS2　新选组群狼传



■SEGA
■2005年2月10日
■ACT■6800日元

陪同和月伸宏的画笔探索新撰组的另一故事。

本周 2万2273套
累计 2万2273套

排名	机种	游戏名	厂商	发售日	类型	价格	本周	累计
4 NEW	PS2	真·暴走卡车传说 天下统一顶上决战	Spike	2005年2月10日	RAC	6800日元	2万1654套	2万1654套
5	GBA	CATCH!TOUCH!(耀西)	Nintendo	2005年1月27日	ACT	4800日元	1万8009套	10万9078套
6	PS2	凡人物语	Square Enix	2005年1月27日	RPG	6800日元	[illegible]	23万472套
7	GBA	超级机器人大战 原创世纪2	Banpresto	2005年2月3日	S·RPG	5800日元	1万5841套	13万3717套
8	PS2	王牌机师A.C.E. 异世纪传说	Banpresto	2005年1月27日	ACT	6800日元	1万4827套	23万5406套
9	PS2	GT赛车4	SCEJ	2004年12月28日	RAC	6800日元	1万4766套	94万3857套
10	NGC	biohazard 4	Capcom	2005年1月27日	AVG	7800日元	1万3491套	18万4124套

2005年1月31日～2月6日

1 NEW　GBA　超级机器人大战 原创世纪2



■Banpresto
■2005年2月3日
■S·RPG■5800日元

带领着所有原创的机体拯救银河的危机！

本周 11万7876套
累计 11万7876套

2　PS2　王牌机师A.C.E. 异世纪传说



■Banpresto
■2005年1月27日
■ACT■6800日元

Banpresto和FromSoftware打造的最强作品。

本周 3万9694套
累计 22万579套

3　PS2　凡人物语



■Square Enix
■2005年1月27日
■RPG■6800日元

续《星之海洋3》后的又一出色RPG作品。

本周 3万8786套
累计 21万3067套

排名	机种	游戏名	厂商	发售日	类型	价格	本周	累计
4	NGC	biohazard 4	Capcom	2005年1月27日	AVG	7800日元	2万8608套	17万633套
5	GBA	CATCH!TOUCH!(耀西)	Nintendo	2005年1月27日	ACT	4800日元	2万7336套	9万1069套
6 NEW	PS2	激情摔角6 MACKDOWN! VS RAW 幽谷	YUKE'S	2005年2月3日	ACT	6800日元	2万5189套	2万5189套
7	PS2	GT赛车4	SCEJ	2004年12月28日	RAC	6800日元	2万1142套	92万9091套
8	PS2	[illegible]杀机 铁拳：妮娜·威廉斯	Namco	2005年1月27日	ACT	6800日元	1万3915套	5万598套
9	NDS	瓦里奥制造 摸摸乐	Nintendo	2004年12月2日	ACT	4800日元	1万3710套	64万2271套
10	PS2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ACT	[illegible]	1万3558套	16万7610套

中国期待游戏榜 TOP 20

统计日期至2005年1月16日

本期	游戏名	厂商名	类型	发售日
1	最终幻想XII	Square Enix	RPG	预定2005年
2	鬼泣3	Capcom	ACT	2005年2月17日
3	biohazard 4	Capcom	AVG	2005年1月27日
4	王国之心2	Square Enix	A·RPG	预定2005年
5	旺达与巨像	SCE	ACT	预定2005年
6	超级机器人大战 原创世纪2	Banpresto	S·RPG	2005年2月3日
7	源氏	SCE	ACT	预定2005年
8	樱大战V 再见！吾爱	SEGA	S·RPG	预定2005年
9	光明力量NEO	SEGA	A·RPG	预定2005年3月24日
10	凡人物语	Square Enix	RPG	2005年1月27日
11	火焰之纹章 苍炎之轨迹	Nintendo	S·RPG	预定2005年4月20日
12	铁拳5	Namco	FTG	预定2005年3月15日
13	真·三国无双4	Koei	ACT	2005年2月24日
14	怪物猎人G	Capcom	ACT	2005年1月20日
15	荒野兵器4	SCEI	RPG	预定2005年3月24日
16	大神	Capcom	ACT	预定2005年
17	罗马之影	Capcom	ACT	预定2005年3月10日
18	兽王记	SEGA	ACT	2005年1月27日
19	武藏传II	Square Enix	A·RPG	美版预定2005年3月15日
20	王牌机师A.C.E. 异世纪传说	Banpresto	ACT	2005年1月27日

候选名单

我们的家族	SCEJ	龙背上的骑兵2	Square Enix
新选组群狼传	SEGA	人见人爱！块魂	Namco
浪漫沙加	Square Enix	影牢II	Tecmo

最期待中文化游戏 TOP 10

统计日期至2005年1月16日

本期	游戏名	厂商名	类型
1	最终幻想X	Square Enix	RPG
2	女神侧身像	Square Enix	RPG
3	仙乐传说	Namco	RPG
4	潜龙谍影3 食蛇者	Konami	ACT
5	世界足球 胜利十一人8	Konami	SPG
6	勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix	RPG
7	潜龙谍影2 自由之子	Konami	ACT
8	最终幻想VIII	Square Enix	RPG
9	星之海洋3 直到时间的尽头	Square Enix	RPG
10	口袋妖怪 绿宝石	Nintendo	RPG

候选名单

勇者斗恶龙V	Square Enix	圣魔之光石	Nintendo
最终幻想VII	Square Enix	牧场物语 美妙人生	MMV
重生传说	Namco	王国之心 记忆之链	Square Enix

① 邮政信件　兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000
② Email速递：ucg@ucg.com.cn
③ 短信快捷　中国移动用户参加"中国期待游戏榜"请发送TP+1～10个游戏名称到33557770（联通用户发送到93557770）而参加"最期待中文化游戏"的读者请发送到CH+1～10个游戏名称到33557770（联通用户发送到93557770）。
无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦！（使用短信投票的读者中奖名单可以在本栏目中查阅，而来信或来邮的读者可以在"互动信箱"中的"送礼名单"中查阅）

排行榜得奖者名单

统计日期：2005年1月7日～2005年1月23日

获得上期"短信排行榜"MP3大奖的读者手机号码是135****4243。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

精美礼品得奖者

136****6071	135****8938
139****2121	138****0497
137****0850	137****4979
138****1907	137****3613
136****2161	138****3278
135****9188	139****5913
130****9786	135****6494
138****4427	138****7652
138****2655	139****4522
139****5913	135****6614

英国游戏排行榜 TOP 10

2005年2月5日～2月12日

《极品飞车：地下狂飙2》在英国销量榜首连续占据数月后如今退出前三甲，不过本作全球销量已经超过840万套，EA早已赚了个盆满钵满。世嘉炒冷饭的《索尼克百万合集Plus》能够进入前三倒是颇令人意外。



▲《旧共和国骑士》曾是Xbox上销量最高的RPG，续作的表现自然不会令人失望。

本期	游戏名	厂商名	机种	发售日	类型
1	星球大战 旧共和国骑士2	LucasArts	Xbox	2005年2月11日	RPG
2	魔兽世界	暴雪	PC	2005年2月11日	MMORPG
3	索尼克百万合集Plus	SEGA	PS2 Xbox	2005年2月4日	ACT
4	极品飞车 地下狂飙2	EA	PS2 Xbox NGC	2004年11月15日	RAC
5	横行霸道：圣安德里亚斯	Rockstar	PS2	2004年10月26日	ACT
6	UEFA Champions League 2004－2005	EA	PS2 Xbox NGC	2005年2月4日	SPG
7	The Simpsons:Hit & Run	VL Games	Xbox PS2 NGC	2003年10月31日	RAC
8	超人特攻队	THQ	Xbox PS2 NGC	2004年11月5日	ACT
9	FIFA 2005	EA	PS2 Xbox NGC	2004年10月8日	SPG
10	罗马之影	Capcom	PS2	2005年2月4日	ACT

美国游戏排行榜 TOP 10

2005年2月6日～2月12日

《横行霸道：圣安德里亚斯》在排行榜前三甲霸占了[illegible]个月后，如今终于跌到了第8名。去年年底的大作都已是强弩之末，大致的销售数量已成定数，下面要期待的就是春季新一波大作的表现了。



▲《NBA街头篮球V3》3大版本都出手不凡，NGC版凭借经典角色的号召力也进入了第4名。

本期	游戏名	厂商名	机种	发售日	类型
1	NBA街头篮球V3	EA	PS2	2005年2月8日	SPG
2	Champions:Return to Arms	SOE	PS2	2005年2月7日	RPG
3	NBA街头篮球V3	EA	Xbox	2005年2月8日	SPG
4	NBA街头篮球V3	EA	NGC	2005年2月8日	SPG
5	Resident Evil 4	Capcom	NGC	2005年1月11日	AVG
6	罗马之影	Capcom	PS2	2005年2月8日	ACT
7	雇佣兵	LucasArts	PS2	2005年1月10日	ACT
8	横行霸道 圣安德里亚斯	Rockstar	PS2	2004年10月26日	ACT
9	雇佣兵	LucasArts	Xbox	2005年1月10日	ACT
10	世界足球 胜利十一人8国际版	Konami	PS2	2005年[illegible]月1日	SPG

《传说》焕然一新，



神话传说	Namco	RPG
PS2 テイルズ オブ レジェンディア	预定2005年	日版
对应周边未定		

文 沙罗

Namco 最近真是大作频发，前不久才刚刚公布了《NAMCO X CAPCOM》，又在2月14日的情人节这天发表了"《传说》系列"的最新作——《神话传说》（以下简称《TOL》）。这一次负责游戏开发的是名叫"MelFes"的小组。"MelFes"是本作中的一个原创单词，在游戏中的涵义为"发光的海洋"。虽然现在游戏的开发度仅有50%，但游戏的发售日已经定在了"2005年内"，相信不久的将来，我们就能够玩到这款作品了。下面，就让我们来看一看官方公布的最新相关情报吧！

STORY

使用被称为"爪术"的特殊技巧的少年——塞尔·克利吉，和妹妹雪莉一起乘坐着小型船，在漫天大雾的海面上漂流着。

就在食物和二人的体力均已耗尽之时，一座庞大的岛屿突然穿过浓雾出现在两人的面前。

然而，这座庞大的岛屿却像是有着生命一般，以惊人的速度朝着两人的小船接近。来不及转舵的两人，就这样被疯狂的巨浪所吞噬。

恢复了意识的两人身处在一个不知名的神秘岛屿上，但很快，他们便明白自己所在的地方并不是一座普通的岛屿——

虽然周围的土壤都被茂密的植物所覆盖，使得外观看起来与一般的海岛无异，然而他们脚下所踩的大地，毫无疑问是一艘人工制造的巨大的"船只"。

注目！《传说》的全新人设！


中泽一登 (KAZUTO NAKAZAWA)

《传说》系列一向来以特色各异的角色为一大看点，不过担任本作角色设计的既不是藤岛康介（《幻想传说》《永恒传说》《换装迷宫》初代）也不是猪股睦实（《宿命传说》两作、《重生传说》），而是曾经担任过《混沌武士》《Breaking the band》等知名作品的人设及导演，在世界范围内都拥有高度评价的著名绘画导演——中泽一登。相信他那独特新鲜的画风，会为广大玩家们带来新的感受。



塞尔·克利吉

性别	男
年龄	17岁
职业	海洋突击队队员

使用爪体术、擅长格斗术的年轻人。由于一直隶属于以魔物或各类罪犯为目标、维持沿海地带治安的警备队，所以对船只的操纵技术和游泳技术也十分擅长。另外因为他的意志十分坚强，一旦决定了做某件事情，不完成就绝不罢休，所以处事时经常一言不发地以行动来表示自己的想法，也因此常常被其他人误认为是个待人冷淡的人。

平时他都和妹妹雪莉两人一起相依为命，不过在一次出海中他误入了"遗迹船"，从此被卷入了关系到世界命运的战斗之中。



威尔·雷纳德

性别	男
年龄	28岁
职业	保安官（本业是博物学者）

主人公们在遗迹船中最先遇到的人物，是名使用体晶系爪术的高手。他担任着遗迹船上的城镇"灯台之町威尔提斯"的保安官并深得百姓们的信赖。但是，他本人并不认同自己保安官的这份工作，对外公开宣称自己是博物学者。

威尔的领导能力和决断力十分优秀，在队伍中作为长辈时而严厉，时而温柔，是位非常可靠的人。但是，传闻他也有一个非常致命的弱点……



克洛伊·瓦林斯

性别	女
年龄	17岁
职业	骑士

拥有卓越剑术才能、使用爪体术的少女。她出身于王国的名门骑士家族瓦林斯家，该家族的名声甚至在国外也有许多人有所耳闻。而克洛伊自己也非常看重自己家族的名声，经常鞭策自己要以骑士的正义精神来为人处事。而另一方面，她也有着花季少女那可爱的一面。她孤身来到遗迹船的目的无人知晓，但相信这一神秘的目的不久就会为大家所知。



性别	女
年龄	不明
职业	不明

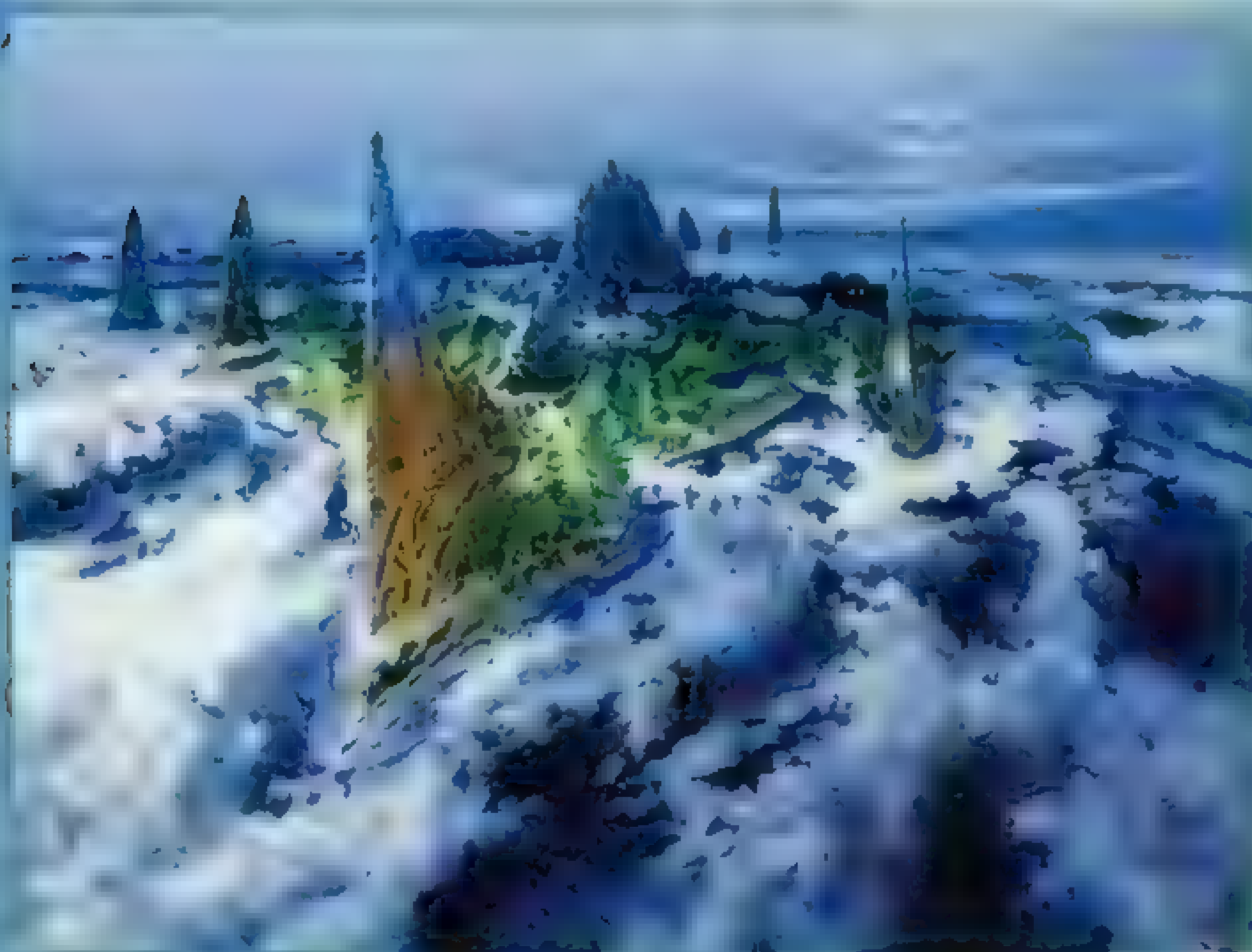
使用爪晶术的神秘女性。从不会被周围的状况所左右情绪，总是一副温和恬静的表情，不知为何，总能让其他关系不好的人们和睦起来。不过她失去了记忆，除了自己的名字以外一无所知，但她从不会为这件事而苦恼，总是将微笑挂在脸上。这种稳重冷静的性格，有时也被人怀疑其实是因为她比任何人都更加粗枝大叶……

© 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED
キャラクターデザイン／イラストレーション 中澤一登

最新情报一举公开！

故事的舞台——巨大的"遗迹船"

本作的主要的舞台，便是图中的这艘全长达100多公里的"遗迹船"。虽然该船从外表来看酷似一座巨大的岛屿，但船内却建立了许多有人生活的城镇和古代文明的遗迹。主人公一行人的冒险，就是从这里开始的。



与系列前作完全不同的清新风格！

本作的亮点除了由中泽一登设计、与系列作品风格迥异的角色外，另一点便是那些美轮美奂、风格清新的图画了。通过下面的这些组图，相信大家都能够感觉到本作画面与以前的作品相比变成更加精细更加漂亮了！据官方称，《TOL》在绘图方面比以往下了更多的心思，更加富有幻想气氛，这也是花费了许久的时间才有了现在的成果。



大海怀抱中的水上世界 最初的城镇——"灯台之町"

灯台之町威尔提斯是一座建筑在遗迹船中的大型城镇。从外表上看，整座城镇绿意盎然、水源丰富，是个繁华漂亮的地方。而城镇之所以号称"灯台之町"，也是来源于镇中耸立的大灯台。

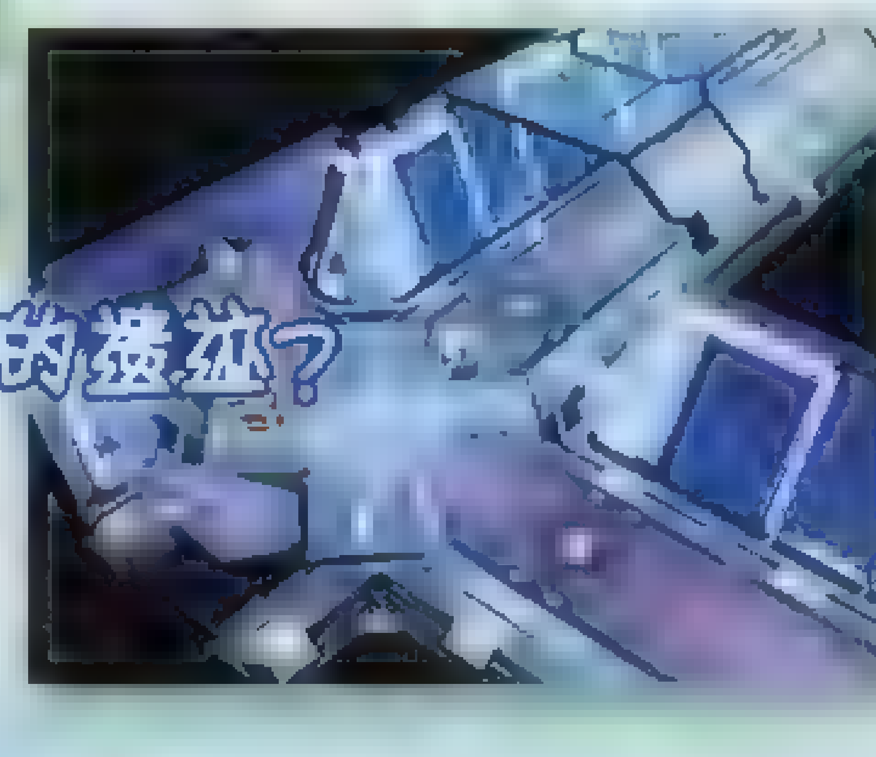




▲这是一个位于遗迹船上的"灯台之町"郊外的瀑布——看上去虽然像是瀑布一般，但从飞泻的水流的落点来看，这大概是什么古代遗迹的一部分吧。说不定其中还隐藏着更多鲜为人知的秘密呢。

◀瀑布、水车、溪流……乍一看去，"灯台之町"颇有几分水上都市的感觉。主人公的同伴之一——威尔·雷纳德便是在这里担任的保安工作。能够生活在这样的地方，想必是非常惬意的吧。

远古的文明？还是未来的遗迹？



▶图中的场所虽然可以肯定是一座迷宫，但从背景来看，应该是个属于未来时代的发达地区。难道遗迹船上的文明遗迹分为远古和未来两种不同的形态吗？





Senel的妹妹，小兄长2岁。由于兄长平日从事着与魔物战斗的危险工作，所以总是挂念在心。她的体质非常特殊，每当被海水淋到，或者被海风吹打时就会得病。平常总给周围的人一种恬静，乖巧柔弱的感觉，但那种一旦决定完成的事情就绝不放弃的顽固个性丝毫不输给兄长。

不知为何，在来到了遗迹船中后，雪莉就被别人称之为"MelFes"的后裔，之后便屡屡卷入不幸的事件之中。为了保护自己的妹妹，塞尔该如何行动呢？

性别	女
年龄	15岁
职业	无

雪莉·芬尼斯
Shirley Fennes



使用爪体术的神出鬼没的少年。总是能够冷静的看待世间的事物。非常擅长情报分析，在集体中也经常扮演参谋的工作。不过他说话十分毒辣，经常用讥讽的口吻攻击谈话的对象，因此他人也很难与其进行交流。然而，杰伊平时虽然性格不太好，但面对自己所在意的对象时就会立刻表现出一个普通少年应有的态度。由于他年幼起就生活在遗迹船中，因此对那里有着特别的感情。

性别	男
年龄	16岁
职业	情报商人

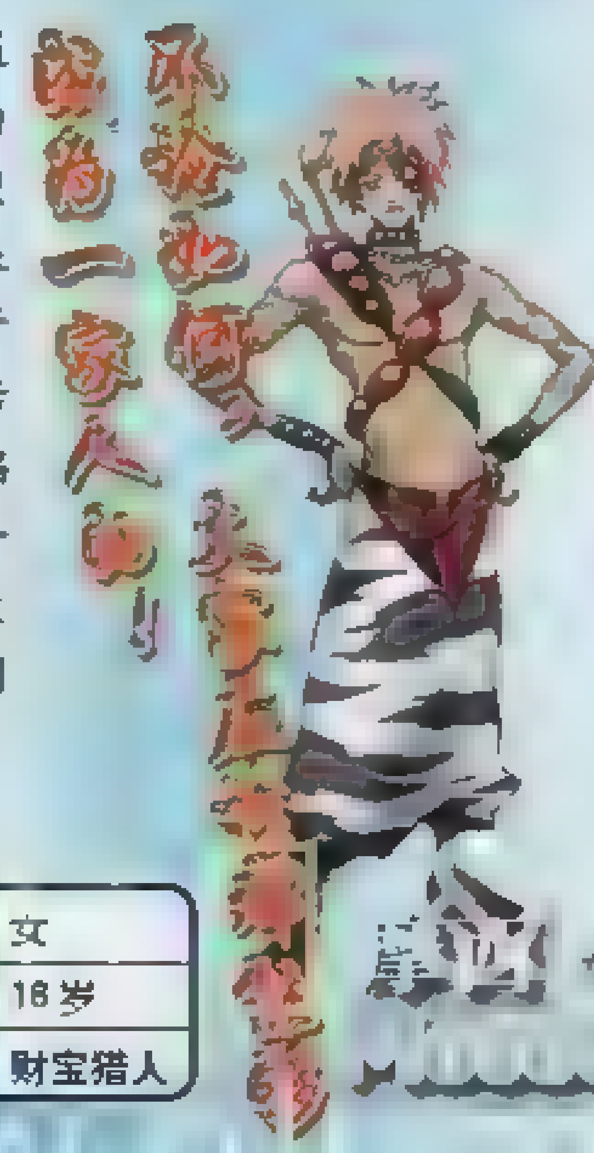
杰伊
Jay



塞尔等人在冒险途中遇到的使用爪晶术的少女。她为了寻找相传能够实现任何愿望的奇迹之宝"Everlight"而来到了遗迹船。性格开朗，爱开玩笑，甚至常常自己制造话题，让周围人的发笑。不过偶尔也会作出一些仿佛洞穿了一切事物本质的尖锐发言，让大家惊叹不已。另外，她对周围的人还特别喜欢起一些只有自己才会想到并使用的外号。

诺玛·彼亚特

性别	女
年龄	18岁
职业	财宝猎人



随时随地配带标枪、爪体系的爪术士。他出身于魔兽使的家族，因此自己也饲养有GARUFU（魔兽的一种）的幼仔，平时小魔兽与他也是形影不离。他在遗迹船内公开了自己是山贼团首领的身分，并率领着大批手下四处作恶。在他看来，自己饲养的小魔兽和山贼手下们都是身分平等的家人，无论发生任何事都要不惜代价去守护，并且是无可替代的存在。虽然从外表来看，给人一种野蛮的印象，但实际上他饱含人情味、喜欢流泪，是个非常关心别人、重感情的年轻人。

摩西·桑迪尔

性别	男
年龄	17岁
职业	山贼头目



文 猫太

幻域战记　日本一Software　S·RPG
PS2

角色介绍篇

猫太关注

恶搞的对话、感人的剧情、夸张的特技、丰富的系统，能把这4种吸引玩家的要素集中在一款S·RPG作品中的，这就是日本一Software在近年来的几款作品中能给玩家带来的新感觉。在日本和欧美都获得了好评后，最新作的《幻域战记》也即将在3月17日与玩家们见面。作为系列“粉丝”的猫猫为了迎合本作的到来，准备在以后的几期中，分别以“角色介绍篇”、“系统详解篇”和“攻略研究篇”三个部分为大家详解本作。如无意外的话，大家将会在以下两期看到续篇的报道。

故事的起因
魔王Z



本作的主人公魔王Z，以强大的魔力和残忍的暴力支配魔界的王。他那冷酷的性格只把自己的部下当成是狗般看待。也因为自己有着这种不能容忍所有人超越自己的性格，所以才会惹出这样的祸端。最后不得不对自己的所作所为负责。

故事背景

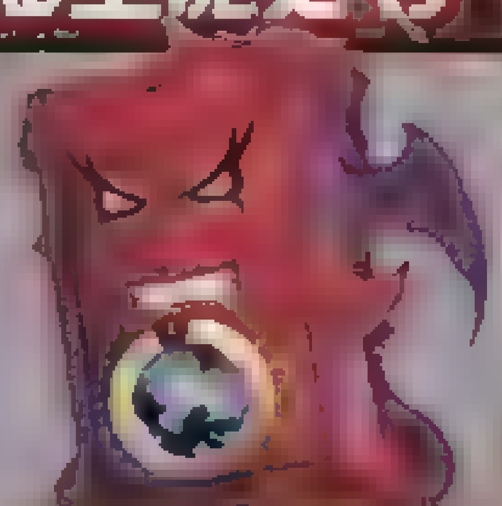
在宇宙中混杂着各种各样的世界，其中一个就是由“魔王Z”所支配的魔界。有一天，预言者李子预言魔界将会灭亡。为了证实这个预言的真实性，魔王Z在整个魔界中寻找记载一切事情的《全知全能之书》，最后终于找到了。虽然在那里出现一名自称要消灭Z的魔神，但由于Z拥有强大的魔王之力，最后成功抵挡了攻击。本以为这样就可以改变魔界命运的魔王Z放心地打开了《全知全能之书》，但里面却记载了令人愕然的事实——“魔王Z的无知和愚蠢将会毁灭魔界。”



▲这位便是自称要消灭魔王Z的魔神。

被激怒的Z一气之下把书本烧毁，同时魔界的也随着书的毁灭而消失。在最后关头，为了能够逃出逆境，魔王Z把自己的灵魂凭依到即将烧毁的书中。在虚无空间中漂流的魔王Z为了能重建一个新魔界，并取回自己的肉体，因此向宇宙中的其他魔界发动进攻。

故事的结果
全知全能之书



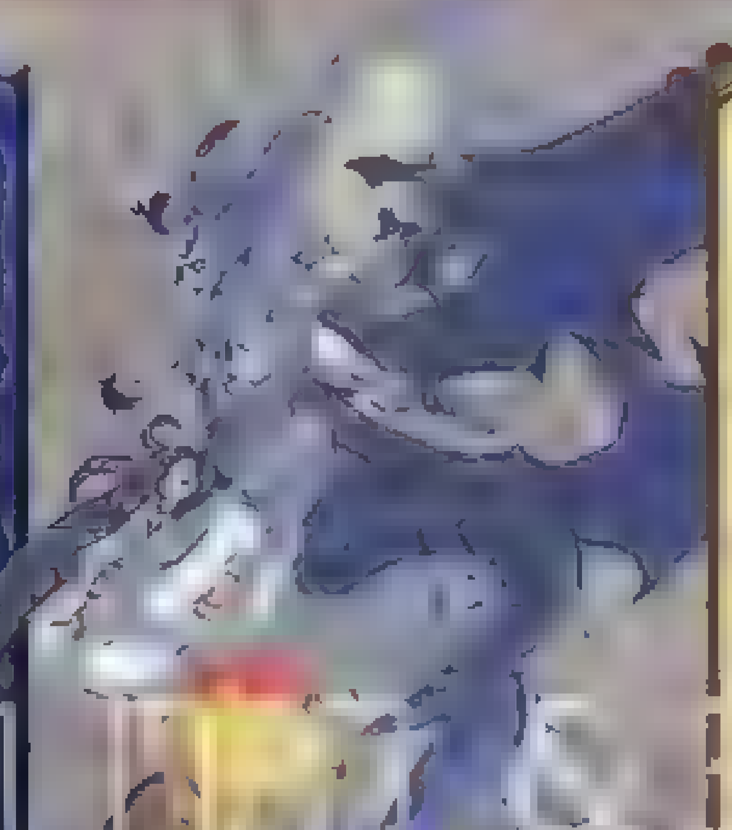
原本只是一本记载了世界上一切事物的书本，但不幸被愤怒的魔王烧毁。就在剩下最后一点碎片时，出于魔王Z的那一丝懊悔的心情，最后把他的灵魂凭依到书本上。最后就变成了大家现在看到的样子。



魔王Z的御用预言者，完全无视其他魔王的劝诱和请求。她的特技就是能预测到未来所发生的事情。虽然表面上看起来十分高傲，但内心也有温柔的一面。负责配音的水桥かおり同样是《魔界战记》拉哈尔魔王和《灵武战记》玛罗妮这两位主人公的声优。

帮助者
预言者李子

究极的BOSS级角色
邪神巴尔巴尔冈

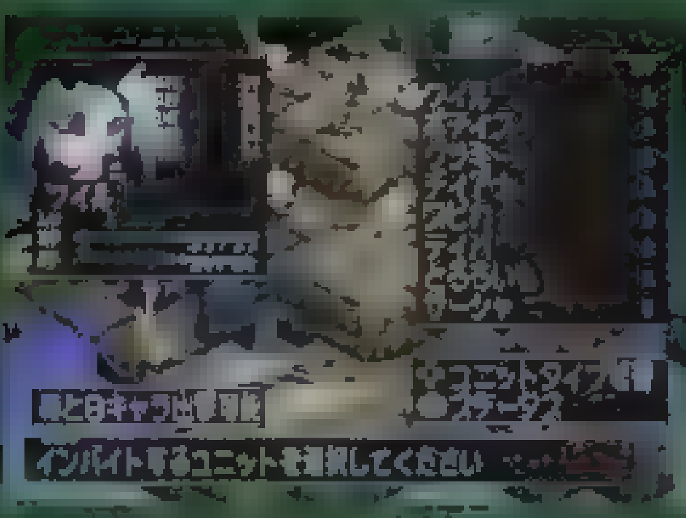


在整个世界中十分有名的最终BOSS邪神巴尔巴尔冈。身体由三个部分组成，分别是上部的魔王朱奇（声优：玄田哲章）、中央部分的堕天使（声优：ならはしみき）和下部的龙（声优：长登高士）。虽然巴尔巴尔冈拥有绝对强大的力量，但也有一个致命的弱点，那就是3个组成的部分都拥有各自的性格，经常会因为一些小事发生争执而影响了攻击的时机。

www.plumbook.cn
©2009 NIPPON ICHI SOFTWARE INC

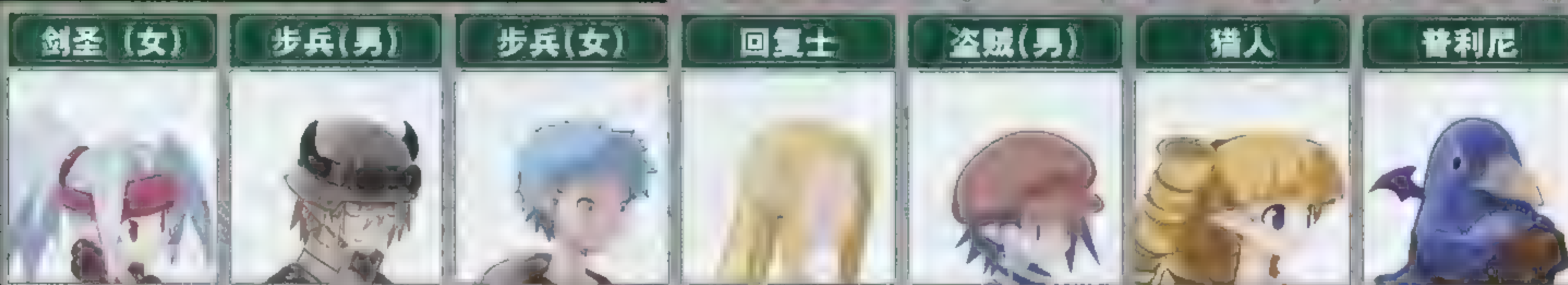
忠实的部下们

和系列的传统一样，本作所登场的职业和杂兵数量都是十分惊人的，除了前作中出现的战士（男、女）、魔导师、魔导师（女）、剑圣、剑圣（女）、商人等十多种职业外，还有大量全新的有趣职业，比如卫生兵、维修员、步兵（男女）和盗贼。当然，各种可爱的魔界生物在本作中也能作为同伴登场。这次的创造角色和前两作一样，同样是需要[illegible]

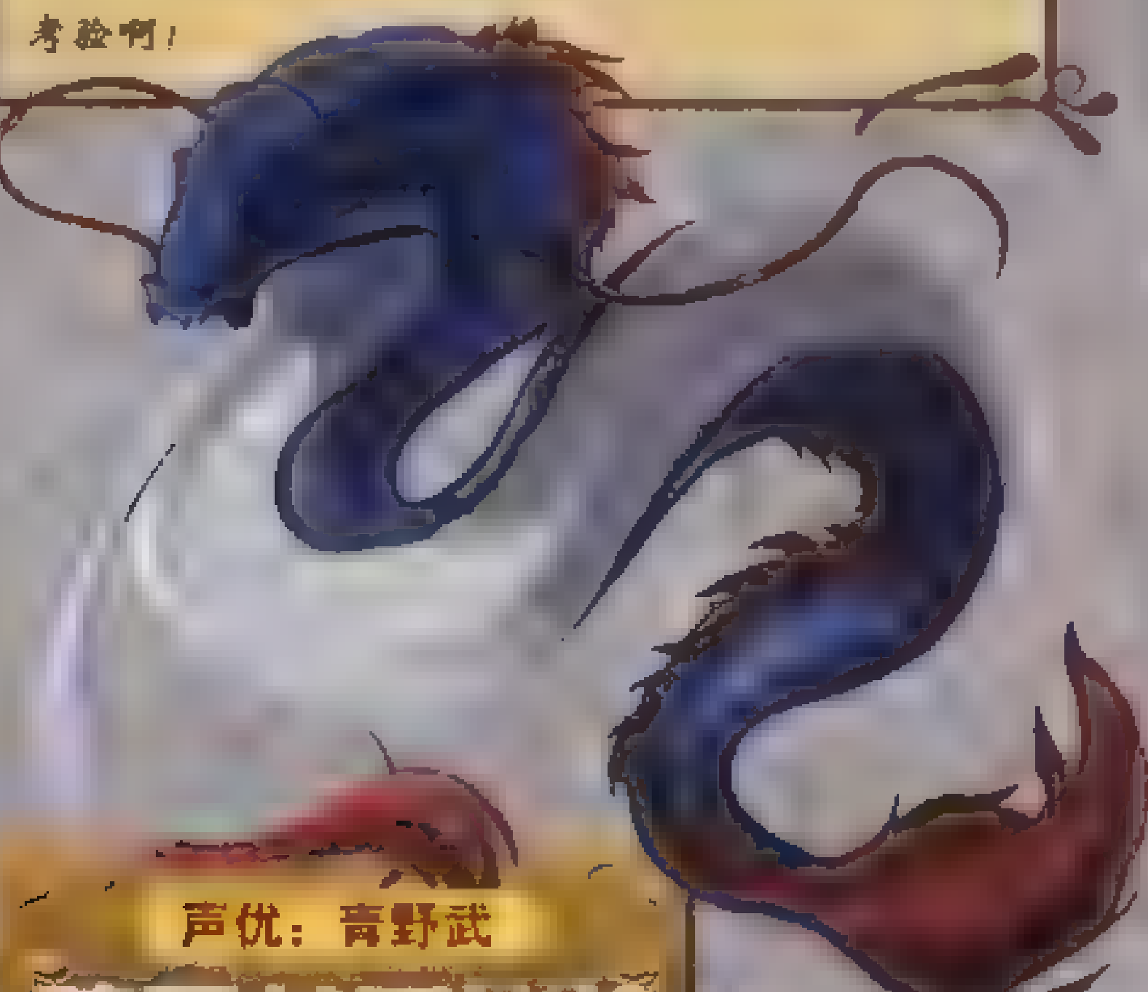


▲在战斗中，出现满屏都是角色[illegible]的情况是很正常的





在过去，巴比伦的实力也算是魔王Z的强大力量也对它束手无策，因此它长久以来一直支配着宇宙的大海原区域。但是随着时间的流逝，巴比伦的魔力也开始流失，毕竟任何生物都经受不起时间的考验啊！



声优：青野武

暗黑龙巴比伦

与魔王Z拼杀[illegible]的宿敌



[illegible]一直[illegible]自己的宿敌，光是派刺客暗杀魔王Z就有20864次，而二人进行大规模战争更是有6413次之多，虽然他现在连挑衅魔王Z的兴趣都没有了

声优：野岛健儿

破坏神亚历山大

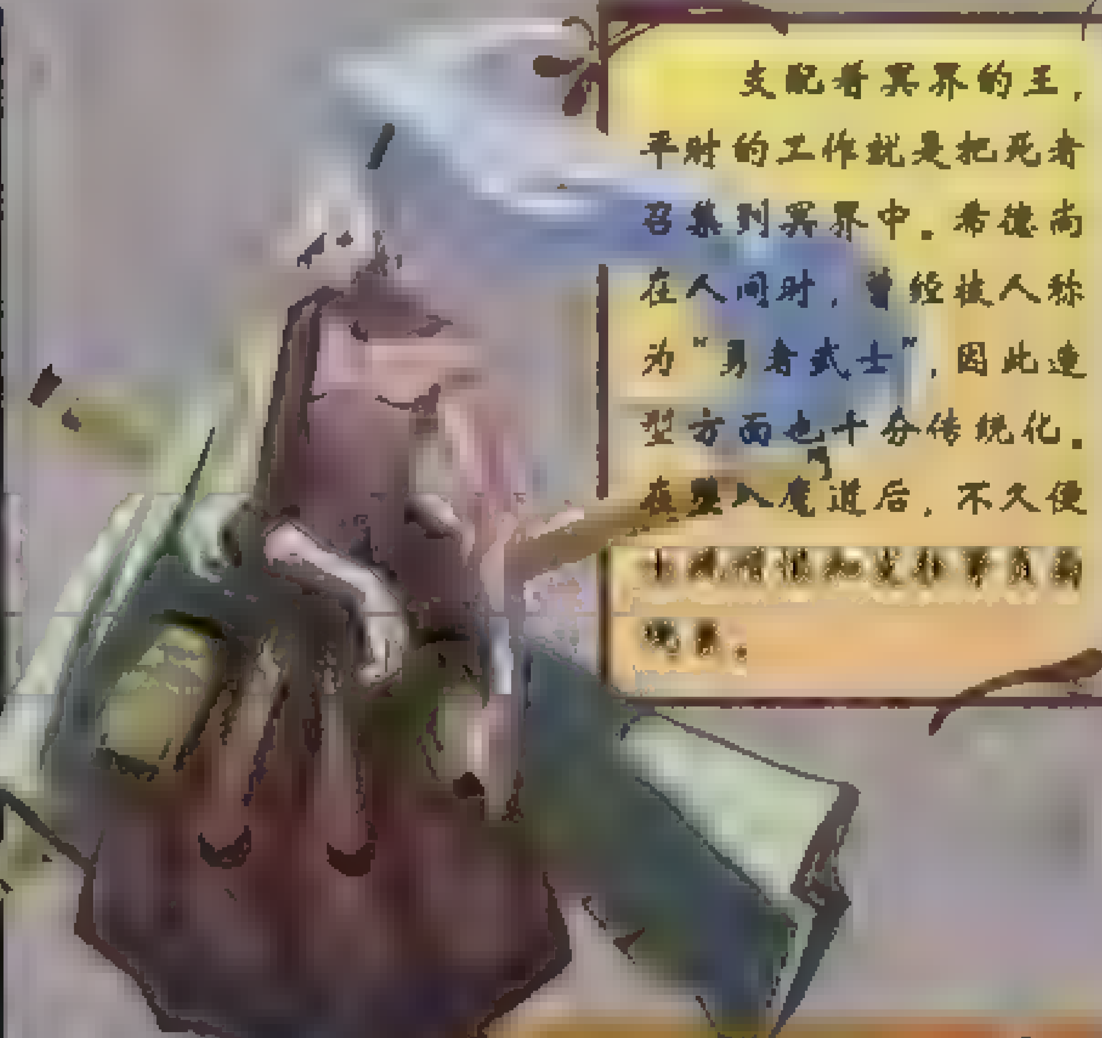


[illegible]舍去了作为人类[illegible]

声优：折笠爱

背德者[illegible]

支配着冥界的王，平时的工作就是把死者召集到冥界中。希德尚在人间时，曾经被人称为"勇者武士"，因此造型方面也十分传统化。在堕入魔道后，不久便[illegible]



声优：池田秀一

冥王希德



[illegible]不同的情况会做出一些丢脸的事情。

声优：若本规夫

魔帝暗黑之皇帝三世



这位行踪诡异的女性在游戏中兼顾着不少职业，有时她只是路人甲乙的其中一名，有时却是敌对势力的间谍……不过总体来说她也是对故事中心起重要作用的角色。平时喜欢烤番薯、追蝴蝶等，至今为止没有人能猜到她的[illegible]。

声优：能登麻美子

神秘女性扎利尼亚

www.plumbook.cn

NAMCO × CAPCOM 梦幻大决战

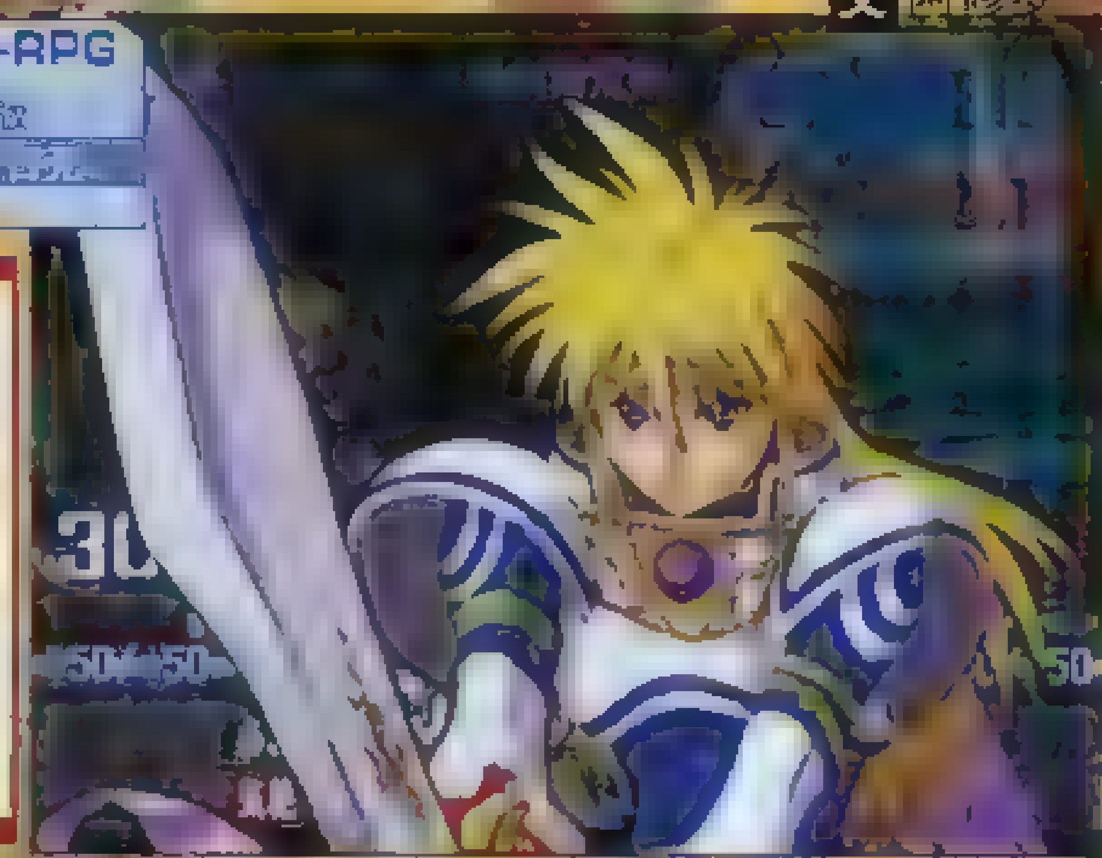
文 阿修罗

NAMCO × CAPCOM 梦幻大决战 Namco Monolith Soft SLG+RPG

PS2　NAMCO × CAPCOM　预定2005年5月　日版

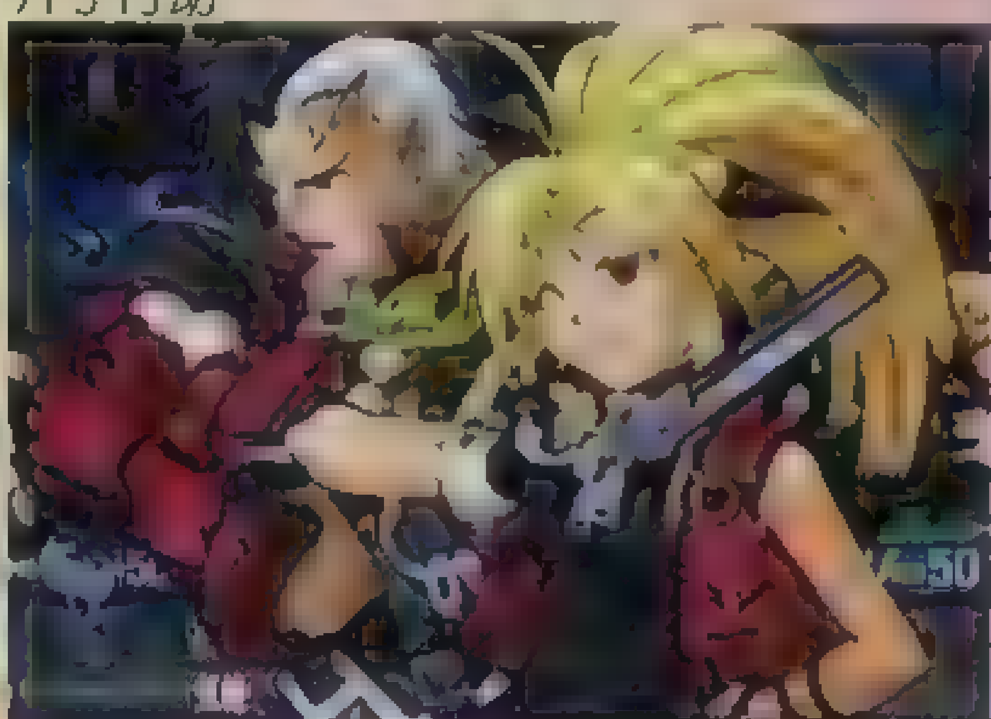
对应周边未定

说到Namco麾下的Monolith Soft，人们脑海中跳出的第一个词语就是“神作”——《异度传说》。而如果人们提到一款由无数名作的经典人物参加的大乱斗式S·RPG，那么肯定是在说Banpresto出品的“《超级机器人大战》系列”。“Monolith”和“机战”，现在这两个原本毫不相关的词汇被一款神秘的新作联系在了一起！这就是今天为大家介绍的这款《梦幻大决战》！



故事梗概

20xx年，在世界各地突然发生了时空扭曲（ゆらぎ）的现象，许多城市都依照“闭锁都市指定”的命令进入了严重警戒的状态。为了应对这种超常现象，政府组织了特别机关“森罗”，故事的主人公有栖零儿和小牟被派往日本涉谷调查情况。就在两人抵达涉谷的时候，这里发生了巨大的时空扭曲现象，卯月紫苑、M.O.M.O.、KOS-MOS出现在了两人的面前，而随之而来的还有大举入侵的“灵知（グノーシス）”！零儿他们为了消灭“灵知”而加入了紫苑等人的战斗，但是时空扭曲却把更多的异世界和现实世界联系在了一起，来自不同世界的人以及魔物开始不断出现。为了查出这一连串事件的起因、终止这种异常现象，零儿与众多同伴一起展开了行动……



原创主人公



小牟

同样是隶属于对应超常现象的政府机关“森罗”的特工，作为零儿的前辈，小牟还是教导零儿任务基础的人。她从剑术、枪术到妖术、符术和占卜术样样精通，作为搭档为零儿进行有力的支援！

有栖零儿

隶属于对应超常现象的政府机关“森罗”的特工。零儿的父亲也是森罗的特工，不过在10年前的某个事件中已经身亡了，零儿头部的伤痕也是在那次事件中留下的。现在零儿使用父亲留下来的武器“护业”进行着战斗。

卖点

毋庸置疑，这是一款典型的“角色游戏”！即使你不喜欢游戏的类型，来自Namco和Capcom的200多名经典角色汇聚一堂，这也绝对算得上能够诱使玩家购买的梦幻级豪华阵营！以《异度传说》和《霸天开拓史》而闻名业界的Monolith小组负责游戏的开发工作，这就保证了游戏将会拥有极高的素质。而众多知名声优的加盟，由《灵魂能力Ⅱ》的画师川野琢嗣重新绘制的精美角色插画，优秀的动画制作公司Production I.G负责的片头动画也让本作的魅力上升到了一个新的高度。





令人感动的画面！

▶ 除了本次公布的角色以外，还有大量来自Namco和Capcom的人物会在本作出现，比如右图中的克罗诺亚！

NAMCO众生相

KOS-MOS

维克特工业制造的战斗用半机械人，正式名称为“对‘灵知’专用人形扫讨兵器KP-X”。虽然装备有模拟人格操作系统，但是体内的众多黑盒子让她经常做出一些神秘的举动。

斯坦

因为卷入某个事件而开始追寻“神之眼”的旅行剑士。年纪轻轻就因为憧憬剑士的生活而离开了故乡，拥有天生的剑术才能，能够使用各种剑技。他的武器是拥有人格的SD剑“迪姆罗斯”。

与斯坦一起旅行的冒险家。十分贪财，只要是跟钱有关的事情肯定少不了她，实际上这是为了重建把自己养大的孤儿院所必要的节省。她的武器是拥有人格的SD剑“阿特怀特”。

风间仁

三岛一八的儿子，为了打倒杀死母亲的斗神而向祖父三岛平八学习三岛流喧哗空手，但是在被平八背叛以后就放弃三岛流而开始修行正统派的空手道。为了毁灭三岛家邪恶的血脉而不断奋斗着。

御剑平四郎

使用天赋故碎流·改、拥有“战国保镖”外号的武士。他曾经在和种子岛铁炮的对决中被射伤了右肩，从那以后他为了找到能够战胜铁炮的武器——传说中的邪剑Soul Edge而展开了流浪的旅程。

超绝伦人

借助从阿尔法游星人那里得到的“超变身物质”的力量，他能够变身成超级英雄，将新田四丁目从邪恶的天才科学家爆田博士手中拯救出来。平时他是一个普通的保险公司推销员，有妻子和两个孩子，真名为中村等。

神奇小桃

南梦宫剧院的人气歌舞剧《神奇少女小桃》的主角。她扮演的角色是为了把地球从怪人军团坏蛋恶魔的魔手中拯救出来而从罗莉可星球远道而来的爱之战士，不过在“超变身物质”的力量下她真的可以变身哦！本名是

神族的女战士，被称为“骑士少女”。她使用多彩的剑技和强大的魔法，将马贝尔大陆从魔王佐纳、魔人……邪恶化身的手下拯救……是身经百战的勇士。她奉了统治天上界的大女神之命在女神伊希塔麾下战斗。

CHARACTERS & SOUND ©CAPCOM … ©NAMCO ©2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

※以上为开发中画面

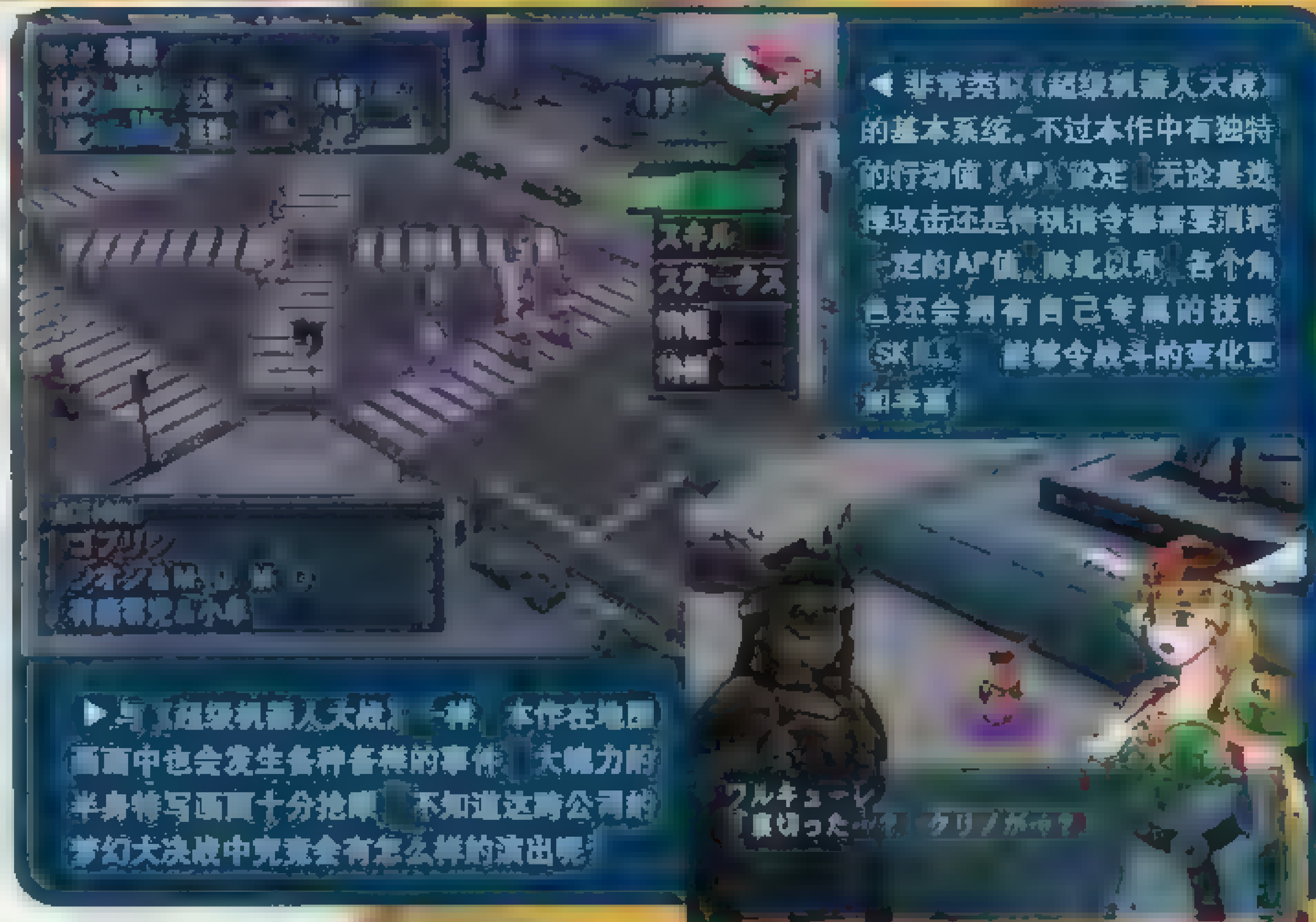
战棋游戏与动作游戏的完美结合！

游戏构成

游戏分为移动和战斗两个部分。在移动部分，玩家要操纵由一人组成的单人单位(Single Unit)或者两人组成的双人单位(Pair Unit)进行移动。当己方单位与敌方单位接触后，选择“攻击”指令就会进入战斗部分。如果对这种解释不甚明了的话，大家只要知道本作的移动方式和《机战》系列”非常类似就足够了！

游戏的战斗部分是简单的动作游戏。进入战斗后，敌我双方分别出现在横向卷轴画面的左右两端，玩家需要用十字键与〇键组合，用简单的操作使出各种不同的招式。游戏有超必杀技的设定，当角色的必杀计量槽蓄满以后就可以使用这种强力招式，在出招时还会有大魄力的特写画面。此外，双人单位还能够使用合体攻击！

战斗结束以后，HP减为0的单位会从地图上消失，而取得胜利的单位则会获得各种奖励。本作的角色有等级的设定，当在战斗中获胜时，角色能够得到经验值以及金钱，还有机会从敌人身上得到道具。



◀非常类似《超级机器人大战》的基本系统。不过本作中有独特的行动值(AP)设定，无论是选择攻击还是待机指令都需要消耗一定的AP值。除此以外，各个角色还会拥有自己专属的技能(SKILL)，能够令战斗的变化更加丰富

▶与《超级机器人大战》一样，本作在地图画面中也会发生各种各样的事件，大魄力的半身特写画面十分抢眼，不知道这两公司的梦幻大决战中究竟会有怎么样的演出呢

超必杀技



[illegible]时会有几乎全屏的[illegible]情绪一下子High到了顶点

合体攻击



[illegible]攻击敌方单位[illegible]



◀每个角色都有等级的设定，按照目前的情报来看，等级越高角色的HP和MP也越高，同时攻击力、防御力以及AP值等参数也会提高



▶在战斗结束以后，根据战斗成果角色可以得到经验值，如果将对手[illegible]的话还能够得到金钱和道具的奖励。积累一定经验值以后，角色的等级就会提升



◀目前尚不清楚角色的必杀技[illegible]，不过可以肯定的是原作中各个角色的招牌技巧都会得到完美保留

CAPCOM群星谱


德米特利

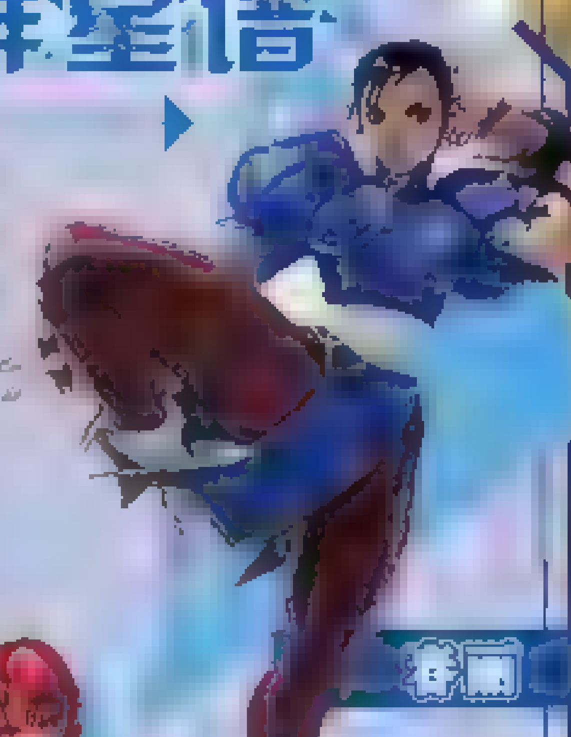
吸血鬼马奇士莫夫家的当家人。为了争夺魔界的霸权，100年前他曾经向当时的魔界帝王贝利奥尔发出挑战，但是最后以战败而告终。他有着高傲的自尊心，魔力也十分强大。


飞龙

飞龙是从忍者中诞生的谍报组织“STRIDERS”(现在该组织处于瘫痪状态)所属的特A级STRIDER。他手中的光剑能够发射出等离子，不光是什么物质都能够一刀两断。


隆

为了成为“真正的格斗家”而每天展开艰苦修行的格斗家。他为了追求更强的对手而在整个世界展开了旅行。他的好朋友肯是与他一起在豪拳师父门下修行的师弟，也是永远的对手。


春丽

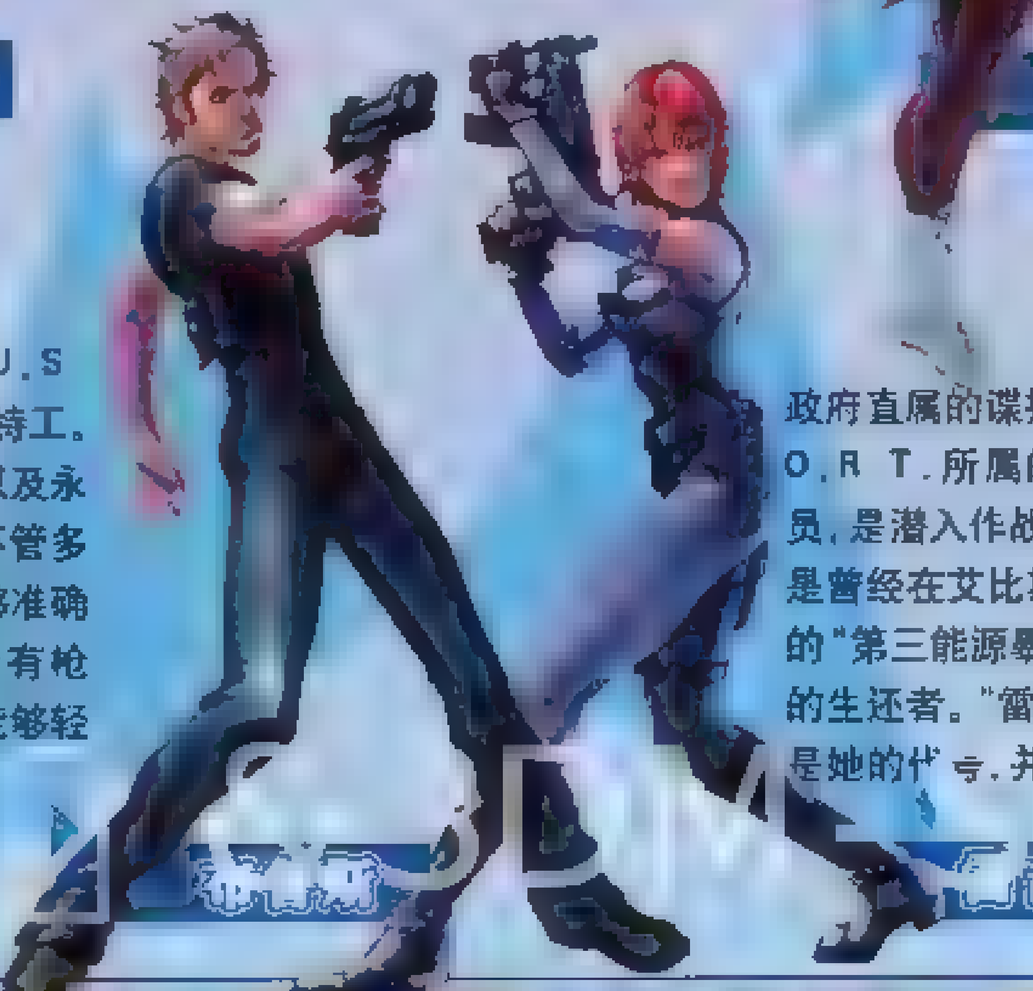
国际刑警组织的SHADOW特别搜查官。为了查清楚身为毒品搜查官的父亲失踪的真相、调查邪恶的秘密结社组织SHADOW的内幕，春丽对SHADOW的总帅VEGA展开了追踪。她是中国功夫的高手，擅长各种足技。


莫丽卡

梦魔安斯兰德家的当家人。其保护人帝王贝利奥尔死后她继任为家族的当家人，但是她自己却对这个头衔一点都不感兴趣。战斗对她来说只是消磨无聊时间的一种休闲活动。


亚瑟

过去曾经勇闯魔界村救出普林普林公主的王国最强的“白银骑士”。擅长使用投枪以及飞刀等投射武器，还能够使用魔法。最为人们津津乐道的莫过于他穿着内裤与恶魔作战的雄姿。


吉尔

美国统合战略军(U.S STRATCOM)所属的特工。他拥有坚定的意志以及永不言败的精神力，不管多么困难的任务都能够准确地完成。他擅长所有枪械，不管什么枪都能够轻松上手。

蕾吉娜

政府直属的谍报机关S.O.R.T.所属的特工人员，是潜入作战的专家，是曾经在艾比斯岛发生的“第三能源暴走事件”的生还者。“蕾吉娜”只是她的代号，并[illegible]

新的系统、新的战斗，当年被称为Square三大RPG之一的《浪漫沙加》在公布了初代将移植PS2的消息后就受到了众多玩家的关注。由于系统采用了二代以后的设定，所以这款《浪漫沙加 吟游者之歌》可以说是一款全新的游戏。

浪漫沙加 吟游者之歌 | PS2 | SQUARE ENIX | RPG | 预定2005年4月21日



文 邪魔天使

马尔迪亚斯的世界与地域

《浪漫沙加 吟游者之歌》的故事发生在马尔迪亚斯这片巨大的大陆，除了主大陆之外，它的周围还有无数的岛屿。而这个世界大致上分成了10个部分，这10个地区都有自己各自的特点，有险峻的山峰、一望无垠的草原、冰雪覆盖的雪原、神秘的遗迹……而这些地方正等着全世界的冒险者去探索。玩家就是要在8名主人公中选出一名在这些区域进行自由的冒险，书写属于自己的冒险传说。

既然这是一款重新制作的作品，所以本作在大致地图没有变化的情况下进行了一些细微的调整，对于那些没有玩过“《浪漫沙加》系列”的玩家而言这可能是一次接触该系列的绝好机会。



战斗

本作还是保留了系列一贯的高自由度的传统，在武器上并不存在“啊，这个角色是这个样子，所以他（她）的武器应该是……”这样传统的观念，哪个角色用哪种武器纯粹看玩家自己的喜好。另外，本作中还是不存在经验值，能力的成长是根据战斗行动的情况。在角色培养方面，本作也是非常自由的，不管是擅长武器和体术的角色还是擅长法术的角色，只要培养方法不同，最后也许会培养出肉体派的角色擅长高级法术的情况。当然，最大程度地活用角色们的特性，让他们掌握自己最擅长的攻击才是王道。

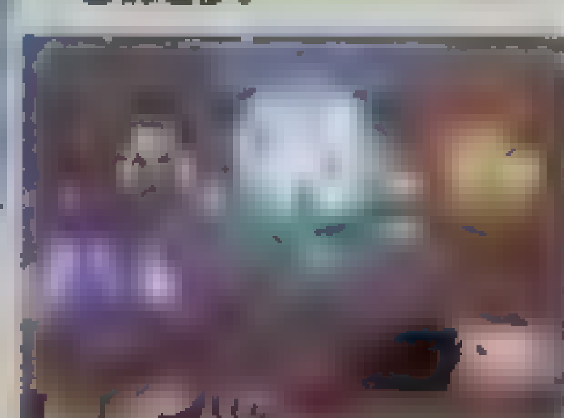
闪

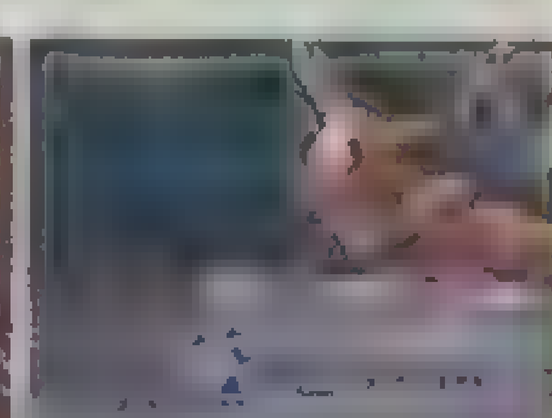
“闪”系统在玩家中有个通俗的名称叫“亮灯泡”，因为在战斗开始时，角色的头上会突然出现一盏灯泡，然后发出比之前的技要强力得多的技进行攻击，这就是系列的“闪”系统。而当面对越强大的敌人时，发动“闪”系统的几率越大，因此面对强敌时不要逃跑，等待灯泡的出现，这才是《浪漫沙加》的乐趣所在。当“闪”系统发动后，角色不仅技会增加，而且还能成长，可谓一举两得。



技和术

在战斗中通过消耗一定量的BP和武器耐久度可以发出强力的武器技，而使用术或体术时，不仅会消耗角色的BP还会消耗角色的LP（生命值），当然，越强力的术消耗的LP和BP也就越多。





连携

与两个或两个以上同伴一起攻击同一个敌人这就是《沙加》中的连携，连携的伤害是会越来越大的 改变技以及术、攻击的顺序就有可能出现更强烈的连携技。另外 在本作中连携技加入了一个新的要素，那就是当连携出现后，如果顺序正确就能派生出新的技，支援效果、无足、加功等都是本作中新增加的要素，并且在这些派生技中更有类似于召唤术的强力特技！



武器耐久度

武器耐久度也是系列的传统设定，在本作中每件武器都有耐久度，在战斗时使用强力的技就会使武器的耐久度下降，当耐久度降为0后该武器就不能使用了，而武器的耐久度是可以在锻冶屋中进行回复的。

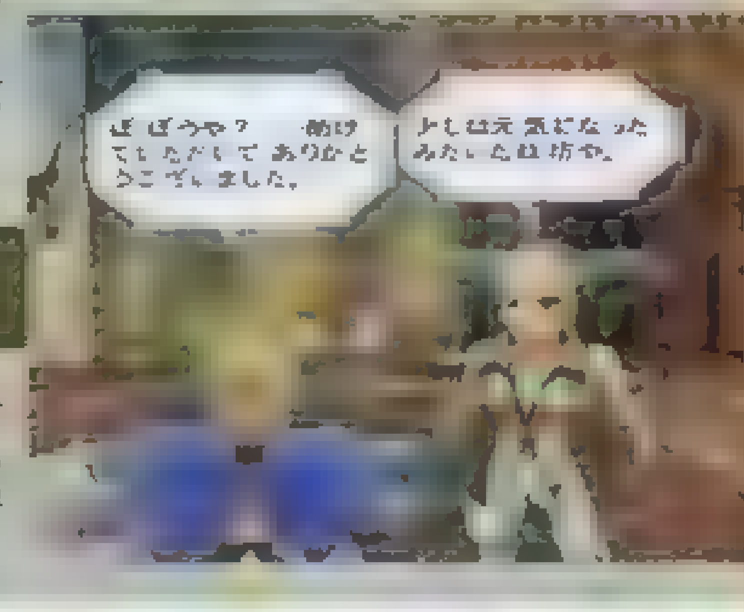
战斗时必须的BP

在战斗中如果角色要发一些强力的技，那就必须要消耗BP，而与LP不同，BP是可以随着战斗过程逐渐回复，并且随着战斗次数的增加，BP的上限也会提高，这样一来能够使用的技也就越多。

www.plumbook.cn

8名冒险者与他们的故乡

游戏一开始可以从8名主人公中选出一位进行冒险，这种选择主人公的方式也是《浪漫沙加》一贯的特点。根据选择选主人公的不同，他们冒险的开始地点也是不同的，在此我们向大家介绍一下这些角色一开始出现的场景。当然，主人公们的冒险只是开始地点有一点区别，到了后面可以去的地方的选择就很自由了，可以到世界的任何地方。



每个主人公都在进行各自冒险

一开始选择的主人公只有1名，在旅行的途中是可以碰到其他7名主人公的，这些没有被选中的角色们也在进行着各自的冒险。当然，如果见到他们，说不定还能加入队伍成为同伴。而且如果进行顺利的话，还可以组成一支全是由主角组成的队伍呢。

霍克

开始地点：海盗港

燃烧之魂



“幸运淑女号”海盗船的船长，虽然是一名海盗，但他不喜欢无意义的杀生，而他的部下也非常信赖这名船长。

◀霍克的冒险是从海盗的大本营海盗港开始的。

贾米尔

开始地点：南艾斯塔米尔

膨胀的野心



以艾斯塔米尔为活动据点的盗贼，但他的实力相对就有点弱了。虽然是一个孤儿，但性格却很开朗，是个行动随心情改变的乐天派。

◀贾米尔的故事开始于他所活动的南艾斯塔米尔。

艾夏

开始地点：塔拉尔族之村

未来之力

加雷萨斯特普的游牧民、塔拉尔族的少女，因为周围都是性格温和的人，这反而让她养成了好奇心旺盛的性格，对外面的世界充满了幻想。



▲这是塔拉尔族所居住的村庄，看上去很祥和的样子，但是……

克劳蒂亚

开始地点：迷途之森

宿命的少女

生长在迷途之森的少女，因此她也成为了森林的守护者。性格温和，热爱大自然，而且森林的动物们也经常与她亲近，是一个心地善良的女孩。

▶克劳蒂亚与森林里的动物们幸福地生活着，但是却发生了……



格雷

开始地点：威尔顿

绝对自由



以寻找财宝为目的而周游世界的冒险家，对自己的能力有绝对的自信。金钱与权力绝对无法动摇他自己的意志，是一个崇尚自由的豪快男儿。

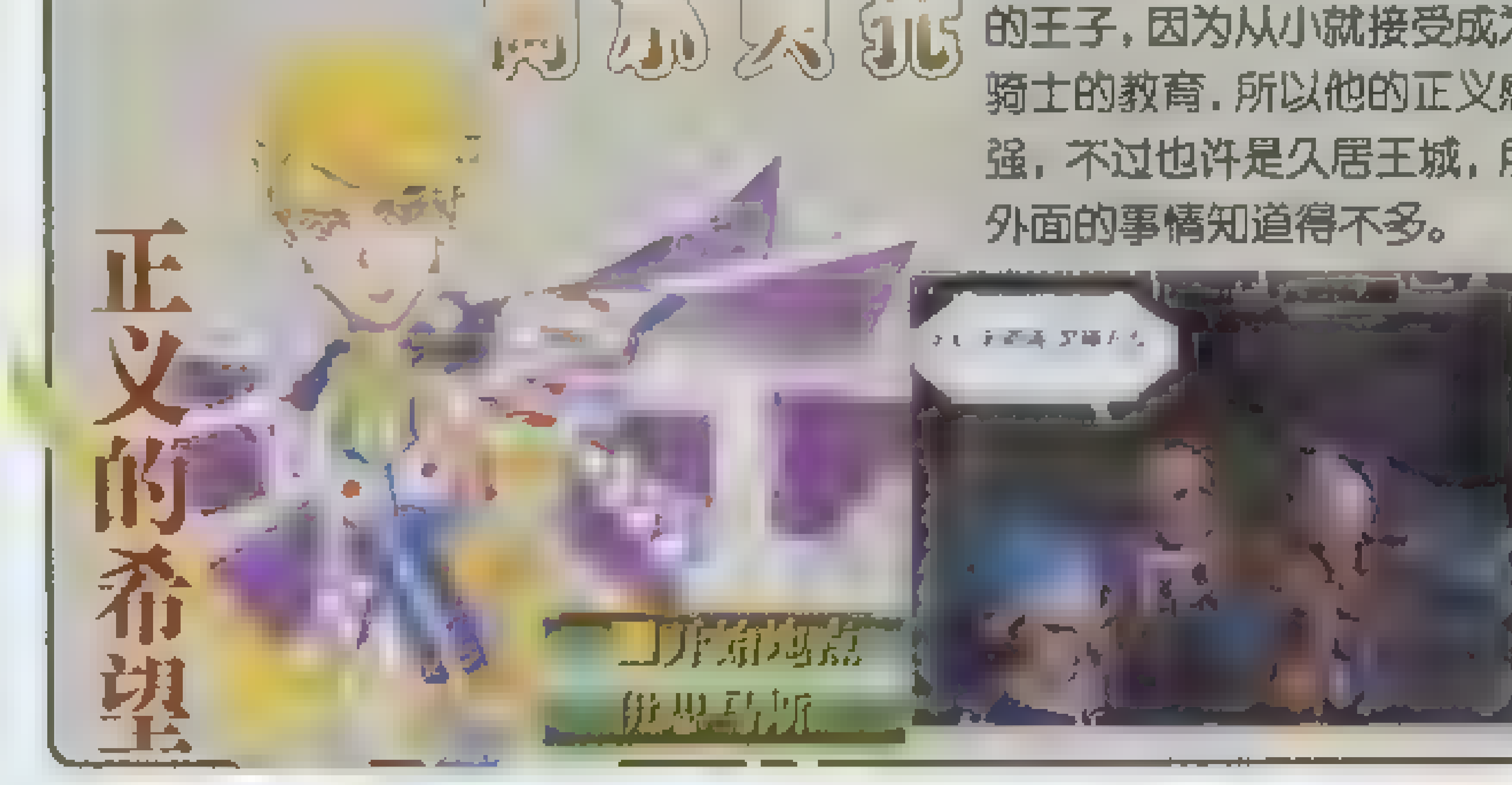
◀格雷的冒险始于埋藏有古代财宝的利加岛。

阿尔贝托

开始地点：伊思马斯

正义的希望

位于罗扎利亚的伊思马斯城的王子，因为从小就接受成为一名骑士的教育，所以他的正义感非常强，不过也许是久居王城，所以对外面的事情知道得不多。



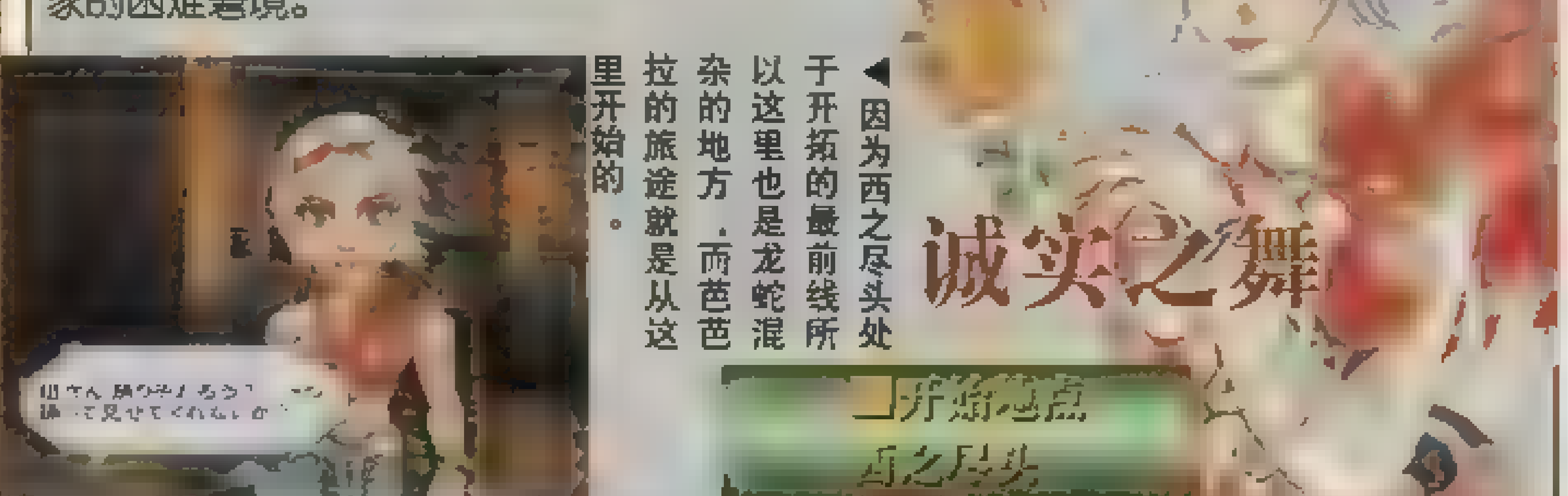
◀离开了伊思马斯城，等待阿尔贝托的将是一个未知的世界

芭芭拉

开始地点：西之尽头

诚实之舞

芭芭拉是一名周游世界的舞女，她对自己舞女这个充满艺术的职业很是自豪，也认为自己是舞蹈的专家，不过她也同样存在着许多艺术家的困难窘境。



◀因为西之尽头处于开拓的最前线，所以这里也是龙蛇混杂的地方，而芭芭拉的旅途就是从这里开始的。

希芙

开始地点：加特之村

果断的勇猛

生活在位于巴尔哈兰特边境的加特村的女性，因为双亲都是战士，所以从小就作为一名战士来培养，守护着村庄的安全。在冒险开始之前，她从来都没有离开过巴尔哈兰特。

▶巴尔哈兰特惟一的村庄——加特村是她的故乡，对于这个从未出过村的女战士而言，到底有什么原因让她开始冒险呢？



www.plumbook.cn

相隔7年，全新的武藏再次肩负拯救公主的责任！

文 猫太



武藏传II	Square Enix	A・RPG
PS2 Musashi Samurai Legend	预定2005年3月15日	美版
对应周边未定		

不知道读者还记得7年前那个曾经让无数玩家疯狂的A・RPG吗？虽然那款作品并没有出色的画面和让人难忘的音乐，但却惹来了一大帮RPG和A・RPG的爱好者。游戏以出色的系统和可爱主人公武藏的各种滑稽表情成为了玩家们的佳话，不少玩家一直期待着续作会再次降临，但事实证明了，这个等待是十分漫长的……在距离前作将近7年后，全新的《武藏传》终于诞生！虽然此武藏并非彼武藏，但由于游戏平台的转变，让这款《武藏传II》的画面更出色。自去年E3展的简要报道后，这次为大家献上更完整的游戏介绍，在美版即将发售前，给大家再过一把瘾吧！

STORY

在蒸汽世纪，有一家巨大的企业名为冈多利克。不久，冈多利克发明了拥有巨大破坏力的蒸汽机关，并获得了大量的特权。但取而代之的却是所有拥有强大能量的"魔蒸石"都被其抢夺且占据，让整个世界陷入恐慌和不安当中。这时，与神兽们共同生活的民族"密斯蒂可"希望能把所有被冈多利克的黑暗笼罩的人民拯救出来，因此让公主使用究极的召唤魔法"英雄召唤"，召唤出能拯救世界的英雄。于是，来自异世界的少年剑士武藏就这样穿越了时空来到这个蒸汽世纪。这时，冈多利克派遣手下捉去了公主，为了能让自己回到自己的家并解决这个世界的危机，他必须要去拯救公主。就这样，武藏的冒险之旅开始了！

Check Point 角色设计——野村哲也

和7年前的《武藏传》最大分别的，相信就是Square Enix的角色设计者野村哲也的风格了。过去刚出道不久的野村哲也并没有参与太多的角色设计，因此风格还是偏向那种比较朴素的类型。在设计前作的主人公武藏和公主的形象时，可见他是完全依存了传统的武士风格和温柔的公主形象去设计。但在新作中，由于主人公武藏并非蒸汽世纪的人，所以刻意把他设计成衣着比较时尚，这也是野村哲也在7年时间中的经验所得。



武藏（I）

探索武藏的所有技能！

和一般的A・RPG一样，刚刚登场的武藏只能进行一般的攻击动作和跳跃技巧，但是随着游戏的逐渐推进，武藏可以领悟更多的技能。不过由于要使用这些技能必须要达成某些条件，因此玩家主要的攻击手段依然是最基本的跳跃和普通攻击。除此以外，游戏中当然也有很多作为A・RPG游戏必不可少的动作解谜部分。比如在充满熔岩的小平台上以跳跃渡过，或者通过充满陷阱的房间等挑战玩家操作技术的动作解谜要素。后文为大家介绍其中一种技能"见切"。



华丽地斩吧！



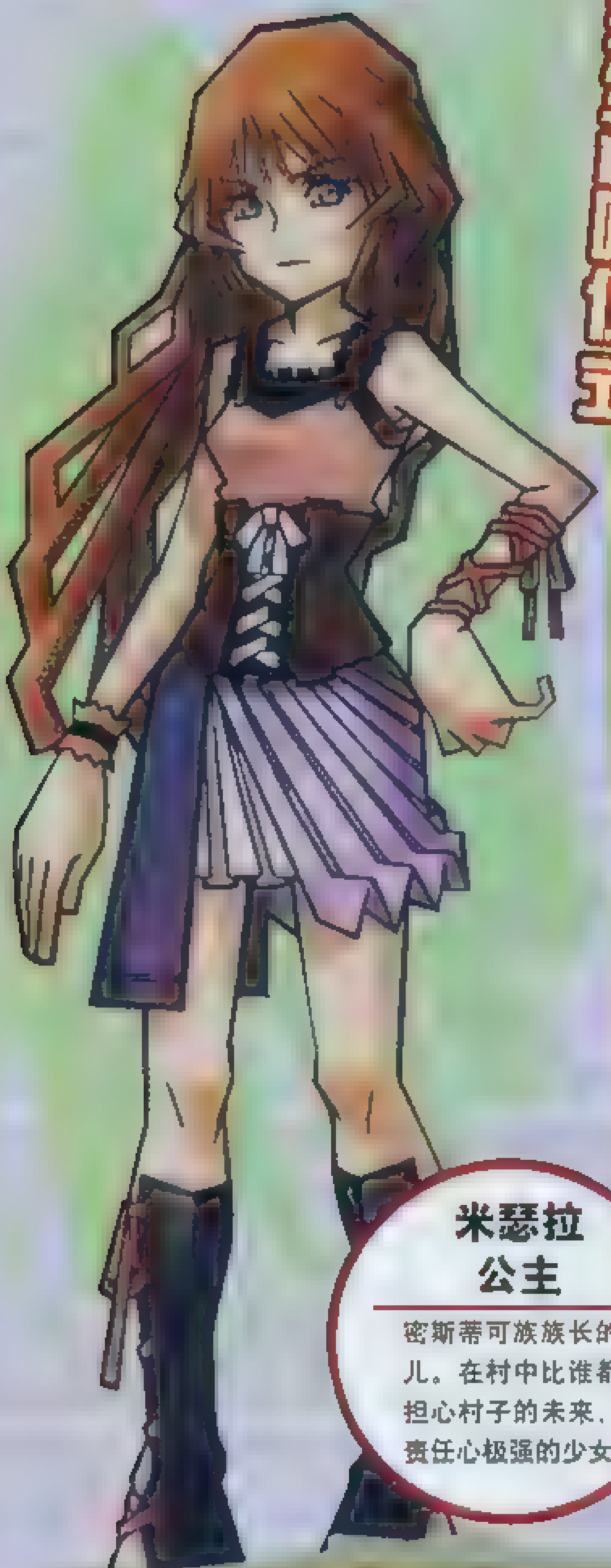
挡住！



好高啊……
我跳！
公主我来啦！
轰飞！
剑背！

www.plumbook.cn

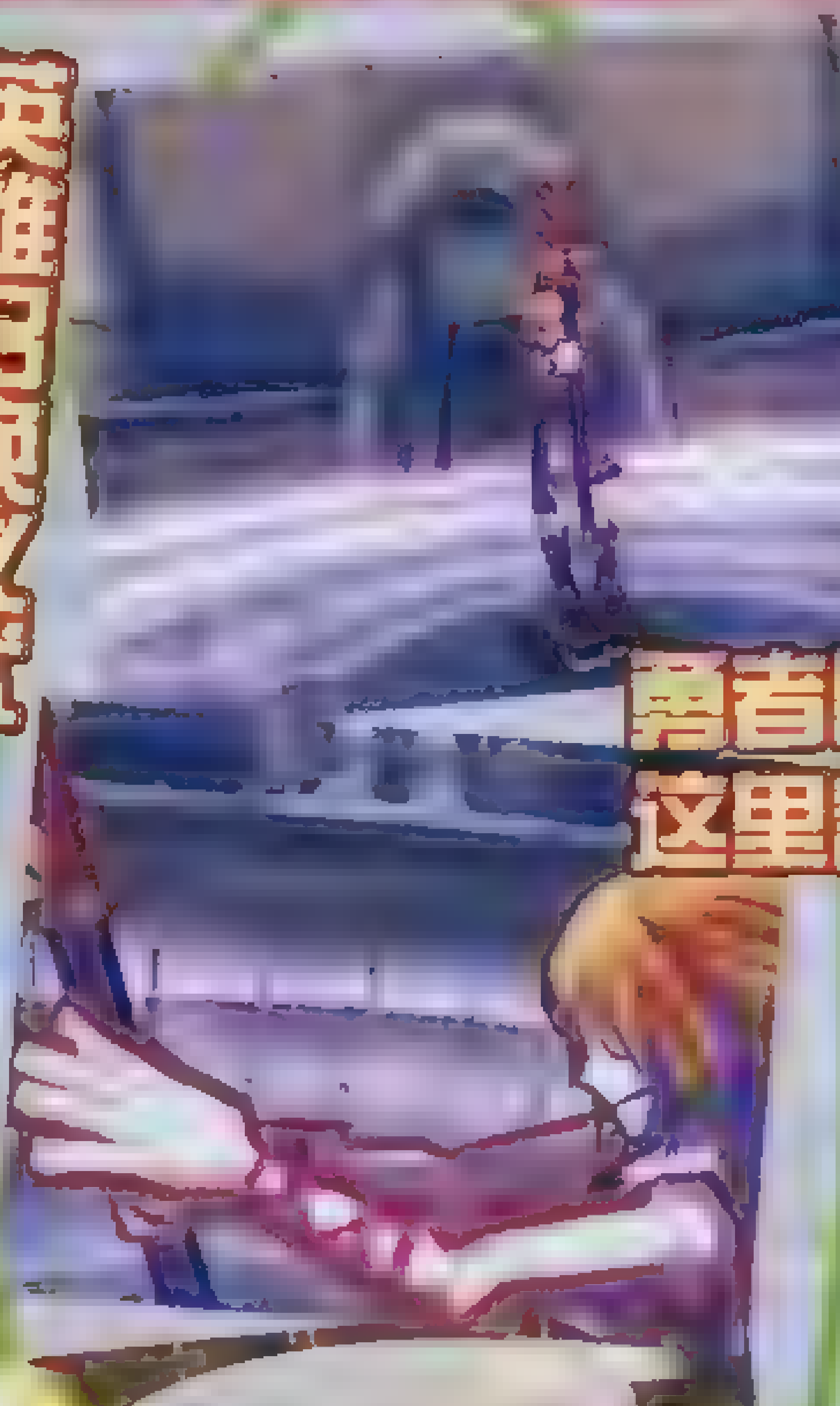
围绕着密斯蒂可族的三人



米瑟拉公主

密斯蒂可族族长的女儿。在村中比谁都要担心村子的未来，是责任心极强的少女。

英雄召唤仪式



◀召唤仪式开始，公主站在召唤房间中开始念动咒文。

勇者啊！请来这里帮助我们吧！



▲因召唤而失去体力的公主无力再对抗前来袭击的士兵，刚来到蒸汽世界的武藏能否把公主救出呢？



巴努

密斯蒂可族族长。是一位十分值得信赖的头领，在村中备受村民们的爱戴。

菲尔蜜亚

巴努的妻子。性格十分温柔大方，同时也拥有坚强的意志。典型的成功男性背后的女人。

属性剑

属性是在前作中未曾登场的要素，而在本作中，这个作为RPG的经典设定将会再次闪亮登场。不同的属性敌人需要相克的属性才能更容易被打倒，不过在游戏中，武藏并不会施放属性魔法，因此玩家可以利用的就是属性剑。让剑转换属性后，画面左上方的球状槽内就会显示现在的属性颜色。属性一共分成红、黄、蓝三种颜色，这3种颜色也分别对应了火、土和冰三种属性，而且可以肯定是就是三种属性除了可以单独使用外，还可以组合使用，发动出强力的必杀技。装备上不同的属性后，武藏手上的剑还会改变外型。虽然至今还没有公布属性的具体装备手段，但在半个月后定能得到结论。



淹没邪恶之力 水



火 把敌人变成飞灰



埋葬不净之物 土

天下武功出自敌手——见切

在前作中，武藏有一种叫"GetIn"的技能可以通过学习敌人的技能并将之据为己有，利用这些技能除了对战斗更加有利外，还能解开一些隐藏的机关，得到增加HP最大上限的道具。而在全新的《武藏传》中，替代这个技能的就是"见切"。在本作中，也有不少敌方角色会使用技能，只要通过"见切"习得后便可以成为自己的技能。这个系统除了对游戏的进程有帮助外，还有一定的收集性。要知道收集整个世 界的敌人的所有技能是一项十分大的工程哦！尤其是某些必须达成一定条件才会使用技能的敌人……

技能是以一敌众的必要手段！



▲通过战斗学习敌人的技能，这个系统似乎在前作就已经受到了玩家们的一致认可。



www.plumbook.cn

文 阿修罗

恶魔城新作双临门



Castlevania

恶魔城 暗黑的诅咒 | Konami | A·RPG

PS2 Castlevania Curse of Darkness 预定2005年秋 未定

继PS和SS上的《月下夜想曲》之后，"《恶魔城》系列"在主流家用机种上消失了很多年，直到2003年末，PS2上一款全3D的《无罪的叹息》才让人们可以重新领略昔日名作的风采。《无罪的叹息》对系列今后的发展方向做了一次探讨，可惜因为游戏风格与以往相差太大而没能够得到广大玩家的认可。在积累了这次经验以后，系列监督五十岚浩司和开发小组一起再接再厉，将在今年秋季再次为大家带来3D版的《恶魔城》最新之作！



五十岚浩司在面对媒体的访谈中透露了一些和游戏有关的要素，现在就让我们来看看他究竟藏了什么东西：

★本作的发生时间与《恶魔城III》很接近，因此贝尔蒙特可能会在游戏中与海克特相会。

★阿鲁卡多在1476年打败伯爵以后就进入了自我封印的休眠状态，因此在本作中不会出现。

★身为魔法师，海克特的剑术是为了更好地利用使魔才学习的。

★本作中会有更多的NPC与海克特交流，也会有买卖道具的商店存在。

★游戏以战斗部分为主，同样会保留大量传统的解谜、解谜要素。

★负责本作人物设定和音乐的依然是大家熟悉的小岛文美和山根美智留女士。

★监督自己也非常喜欢2D风格的《恶魔城》，等完成了本作以后或许会有机会在家用机上推出《月下》式的系列新作。



夜中异常的烂的炎魔！

故事大纲

公元1476年，吸血伯爵德拉古拉被打败并被封印。这场战斗是历史上第一次正式记载的贝尔蒙特家族和德拉古拉伯爵之间的战斗。这次战斗的核心是拉尔夫·C·贝尔蒙特和他的3名同伴。他们虽然取得了战斗的胜利，却不能将伯爵彻底杀死。伯爵被击败后，他体内的邪恶魔力失去了抑制力，开始向外扩散，污染了整个欧洲……

3年后，1479年，一个生活在瓦拉几亚偏僻山区里与世无争的男人突然遭遇了一件他从未料到的事情：他的妻子被宗教裁判所的人毫无征兆地以魔女的罪名处死了。这名叫作海克特的男人很快就发现了这个悲剧的起因：有人在背后诬陷他的妻子，而这个人真是他过去的伙伴艾萨克。3年前，海克特是德拉古拉伯爵手下的一名干部，和艾萨克一起跟随伯爵学习炼金术，是专门制造使魔的恶魔炼成师。在伯爵被拉尔夫打败之前，海克特就因为看不惯伯爵滥杀无辜的作法而逃离了恶魔城，与妻子一起到瓦拉几亚的乡下隐居。

伯爵被打败后，艾萨克和其他一些人活了下来。他们认为海克特在决战前背叛伯爵的行为直接导致了伯爵被打败，于是决定对他展开报复行动。就这样，海克特的妻子成为了无辜的受害者。为了替妻子报仇，海克特一路追踪，来到了艾萨克的城堡。然而，现在出现在他面前的却是另一座被邪恶魔力侵蚀的恶魔之城

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏综述

在《真实的叹息》中，游戏最大的改变自然是3D化，这一点在玩家中褒贬不一。3D是一种趋势也是一个改变，可是由于制作小组的经验不足，游戏还有不少需要改进的地方。所以，在《叹息》之后五十岚浩司就立刻投入了3D动作游戏《奈落破坏神》的制作工作，这一次经历相信可以令他能够对3D环境有更好的概念。《暗黑的诅咒》以原《真实的叹息》的开发小组为主，还加入了很多来自《奈落破坏神》和《寂静岭》小组的成员。因此游戏的基本引擎也是以《叹息》为原型而改良的，对于前作的很多不足地方都会做出相应的改进，比如前作拉得过远的视角。

此外，游戏再次恢复到了《月下夜想曲》以来的A·RPG模式，主角有等级、装备等设定，可以更换多种不同的武器。游戏将会取消传统的副武器和魔导器系统，而用新的使魔系统作为整部作品的核心。关于这个系统的具体介绍请注意下文。本作的地图采用了《月下》式的开放式结构，各个地区之间都可以通过特定的移动方式相互连接起来。而本作除了传统的城堡以外，还会增加大量野外的场景，这是对机能和开发小组技术的一次挑战。


主角 海克特

使魔系统

前面已经提到了，使魔(Innocent Devil)系统是本作的核心系统。在故事设定中，主角海克特与幕后黑手艾萨克都是恶魔炼成师(Devil Forgemaster)，他们能够利用类似炼金术的魔法制造出各种使魔。使魔在外形上比较接近玩家一直以来在恶魔城中遇到的魔物，但是两者在本质上是不同的。使魔完全受到玩家的控制，拥有攻击、防御等多种技巧，还能够使用各种特技令海克特可以前往很多特殊的地点。使魔在本作中的地位就如同GBA版《晓月圆舞曲》中的战魂一样，完全取代了以往的副武器和魔导器的功能，除此之外它们还能够作为一个独立的个体与玩家控制的主角之间形成各种连携。

玩家可以在商店中买到部分使魔，也能够在恶魔城的特定地点获得新的使魔。玩家每次只能使用1个使魔，但是可以随身携带数种不同的使魔，还可以把那些用不到的使魔存放在卖道具的女巫那里保管。使魔一共有5个不同的种类，每个种类的使魔都会随着玩家击败更多的敌人而成长为更加高级的形态，获得更强的能力和技巧。因此，这个系统可以说集收集和成长要素于一身，希望在实际游戏中能够有出彩的表现。



恶魔城DS（暂名）	Konami	A·RPG
NDS	Castlevania	预定2005年8月30日

Castlevania DS（暂名）

故事大纲

《晓月圆舞曲》之后一年，即2036年，当来须苍真（英文版为索玛·克鲁兹）选择与混沌决裂，不再继续其作为吸血鬼王德拉古拉的转生之命运后，很多人对他的抉择表示了不满。这当中不光包括了黑暗势力的追随者，还包括了神的信徒。其中一个叫作塞丽雅·福娜(Celia Fortner)的狂热份子坚信，绝对善良的神必须拥有一个绝对邪恶的对手。为此，她不惜一切代价要杀死苍真，只有这样吸血鬼王才会再度降临到这个世界上。得知了塞丽雅的企图后，苍真决定不再坐以待毙。为了不让洋子受到伤害，他决定对塞丽雅的老巢发动主动攻击。就在这次行动当中，那似曾相识的恶魔城堡又一次出现在了他的面前……



▲可以利用触控笔破坏一些特定的物体

游戏综述

由于本作属于《晓月圆舞曲》的续作，游戏的核心依然是《月下夜想曲》的A·RPG式迷宫探索动作游戏。前作的多武器系统以及战魂系统也得到了完全保留，并会进一步强化，玩家将可以使用更多种武器和战魂。由于NDS相对于GBA在机能和游戏的容量上有了很大提升，所以本作会在各个方面进行“发挥NDS机能极限”的强化。至于涉及到NDS独有的双屏以及触摸屏功能的运用部分，本作中上屏幕会用来显示城堡地图以及角色状态，下屏幕则用来显示正常的游戏画面。而由于《恶魔城》是一款比较纯粹的动作游戏，所以游戏中不会有太多需要用触摸笔进行操作的地方，但是他也指出本作中新增的魔封系统(Magic Seal System)会令触摸屏的作用得到发挥。所谓魔封系统，是指玩家在进行BOSS战获得胜利以后，下屏幕上会出现魔封晶球，玩家必须根据系统的提示正确地用触摸笔画出魔法印记将BOSS封印；如果失败的话，BOSS会回复少量体力，玩家就不得不再次将其击败。除此之外，我们还得知，在实际的游戏中，玩家还可以利用触摸笔破坏一些特定的物体，这样就能够打开的新的道路了。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

The Godfather

文 多边形

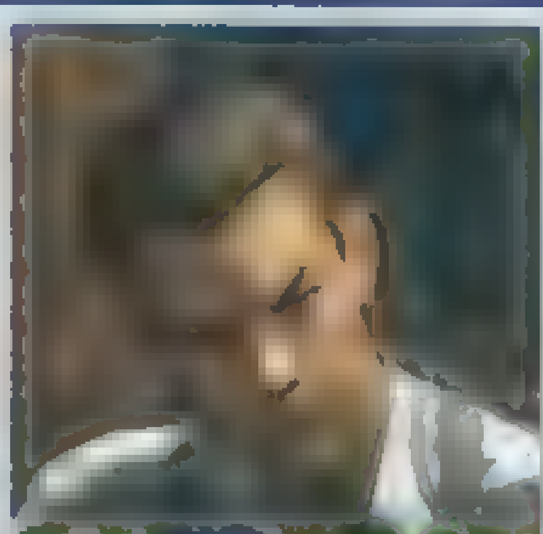


敦父 | EA Games | A·AVG
PS2 | The Godfather | 发售日未定

经典黑帮电影名作首度现身电玩世界！

根据不朽的经典电影名作《教父》改编的同名A·AVG游戏近日被突然公开，根据EA公布的情报来看，本作将以《教父》第一集为基础，向玩家再次展现当年电影中那一幕幕经典场景，相信很多“电影迷＋游戏迷”一定不会错过吧？那么就让我们来看看这最新的情报吧！

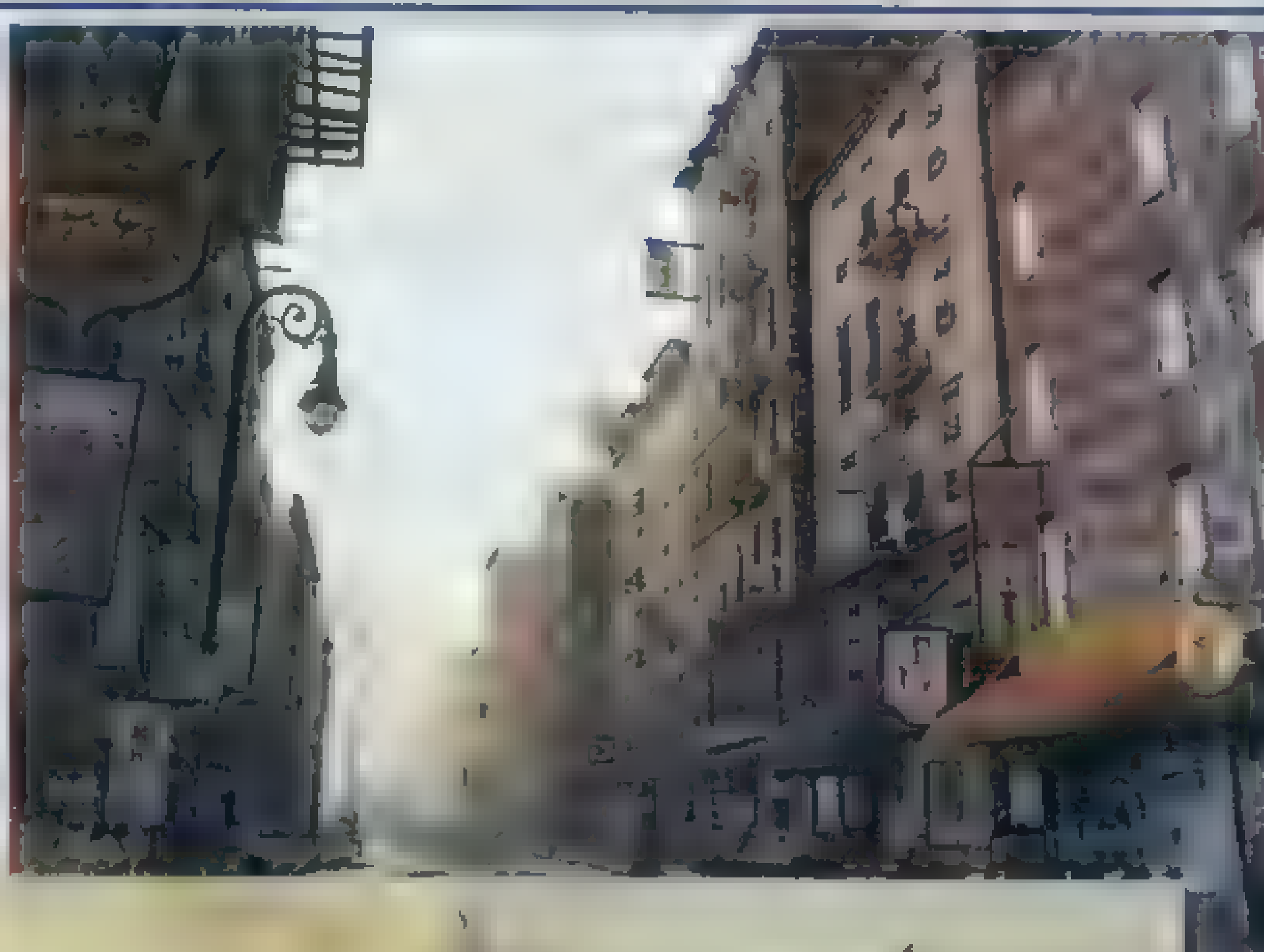




游戏的主角将是玩家的原创角色！

在游戏开始的时候，游戏将要求玩家创造一个原创的角色来进入这个世界，虽然目前还不知道这个创造系统的详细情报，但是根据EA的消息，本作的角色创造系统将是革命性的，真是令人期待啊！

精美的原画设定





期待《教父》的3大理由

Ⅰ 顶尖制作水准

游戏将由曾开发“《指环王》系列”和“《007》系列”的EA Games亲自操刀开发，前两者的优异表现有目共睹，以“开发业界顶尖游戏”为制作方针的本作绝对值得各位的期待！

Ⅱ 开放的世界观

EA Games一直以来都想开发一个拥有开放的世界观的游戏，近年来火爆全球的“《横行霸道》系列”正是因为其极高的自由度而大受好评，在本作中玩家将可以按照自己的意愿来进行游戏，除了超大的纽约市地图可供玩家游览外，玩家也可自由选择所要完成的任务，真是令人期待啊！

Ⅲ 首次独家授权

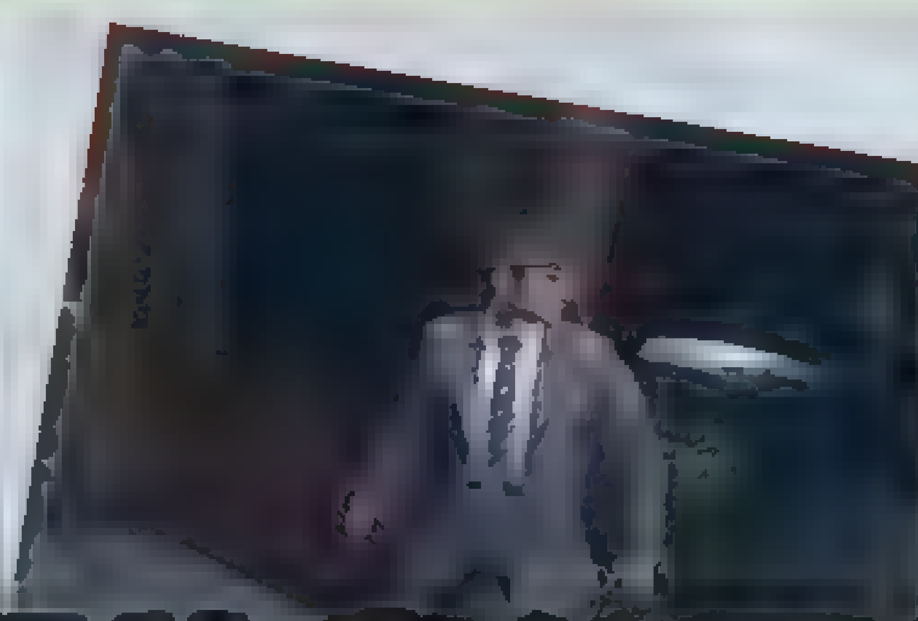
拥有《教父》一片版权的派拉蒙影业公司之前从未将本片的版权授权给电影以外的媒体，本作是首款获得授权的电影周边产品，所以《教父》一片是首次登上电玩舞台，再加上EA Games的强大制作实力做保障，本作真是令人不期待也不行啊！

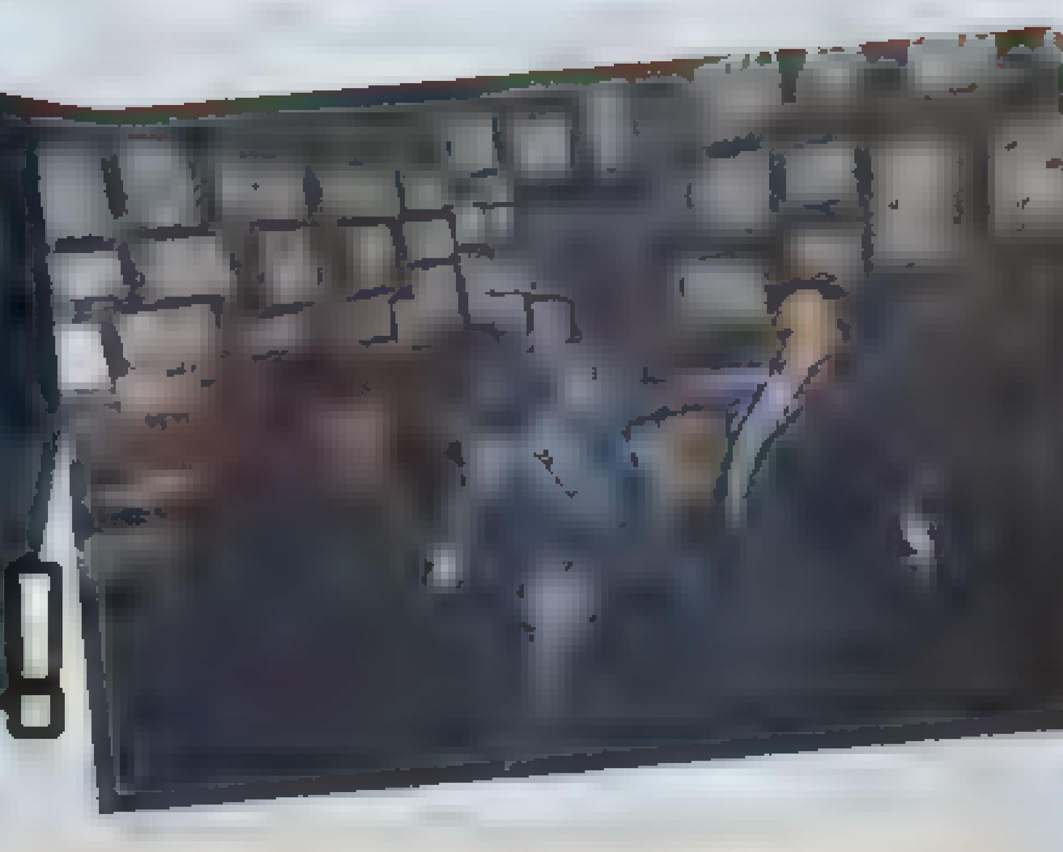
游戏的最终目标就是成为受人尊敬的黑帮领袖——教父

©2005 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owner

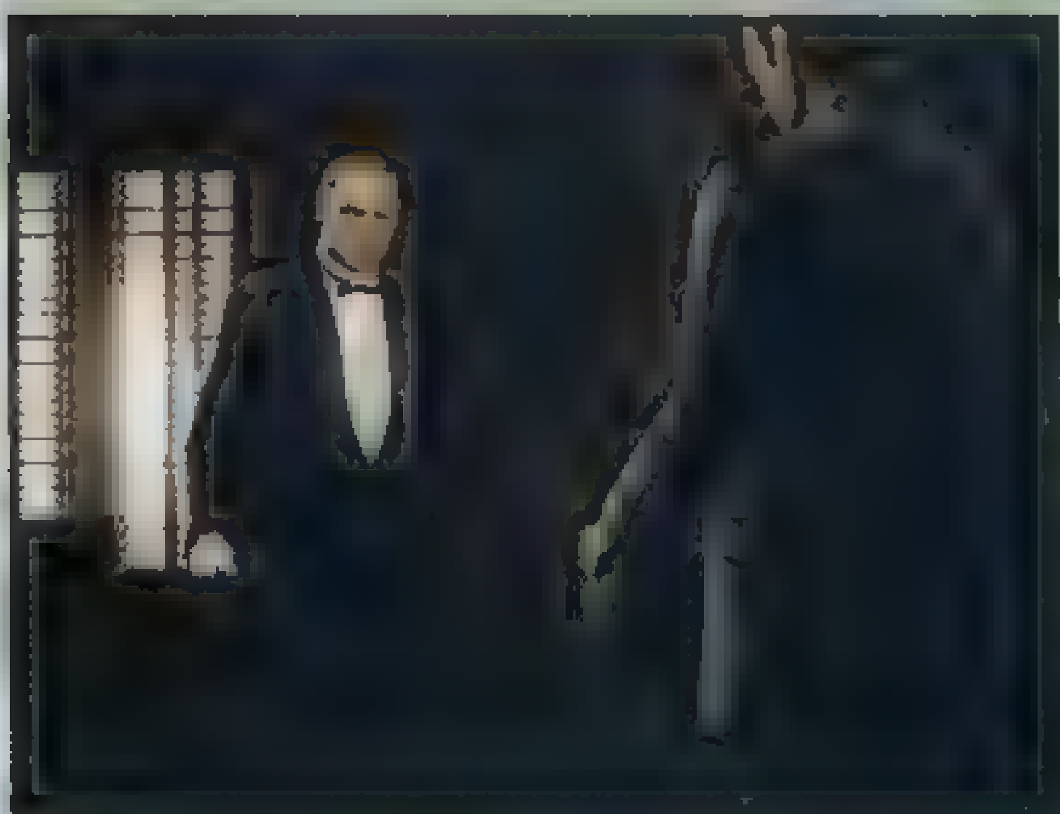








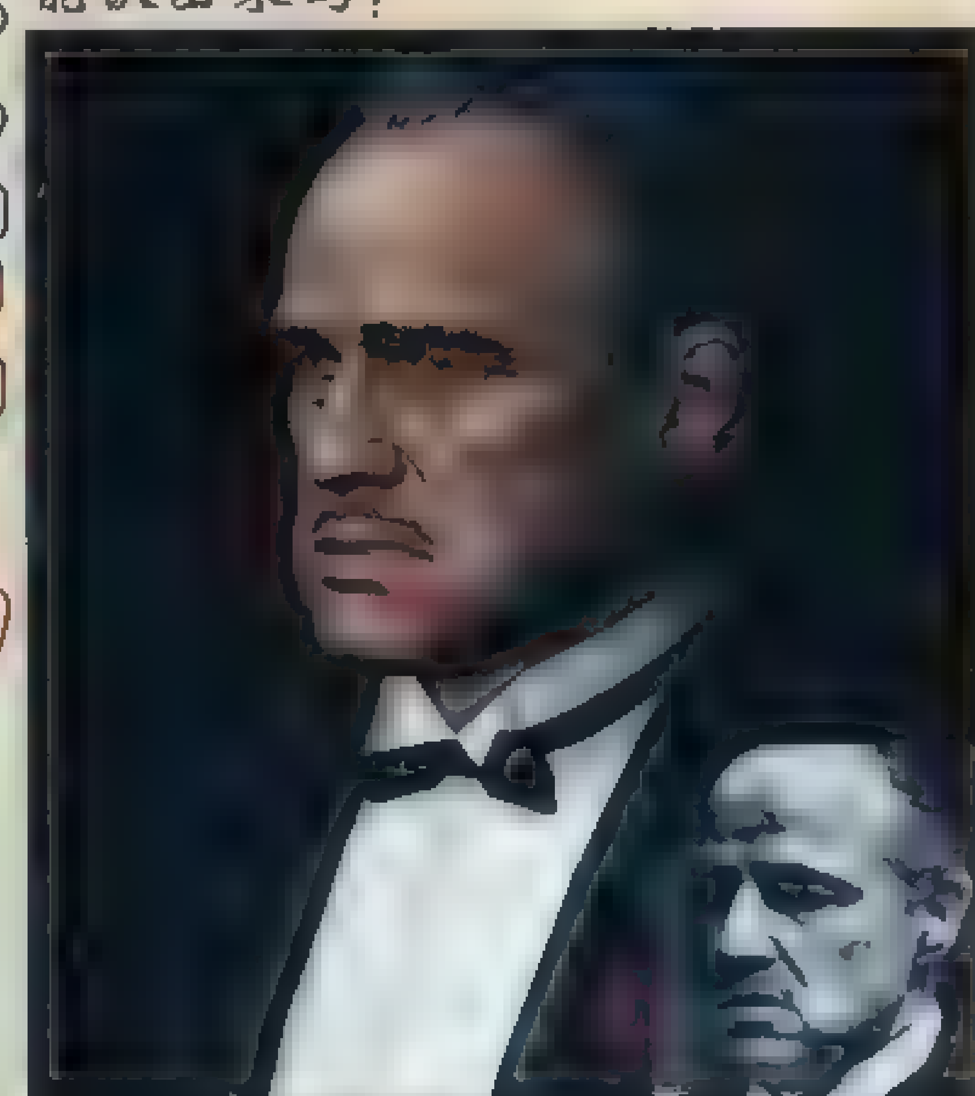
游戏的实际运行画面首度公开！



本作将是一款充分展现原作世界观的动作冒险游戏，游戏的舞台设定在上个世纪40年代末50年代初的纽约，玩家可以在这个巨大的城市中自由行动。游戏将把各个黑帮家族之间的权势斗争运用各种要素展现出来，玩家所要扮演的将是一个原创角色，在加入第一大家族——科里昂家族之后，所要做的就是通过完成家族中的各种任务来赢得所有人的尊敬，最终成为家族的领袖，也就是“教父”。根据玩家游戏进程的不同，游戏的剧情也会不尽相同，这便是游戏独有的魅力！

『教父』再现

本作采用了全新的人物面部引擎，让当年众多明星再度活跃于银幕上，下面这三位巨星大家还能认出来吗？



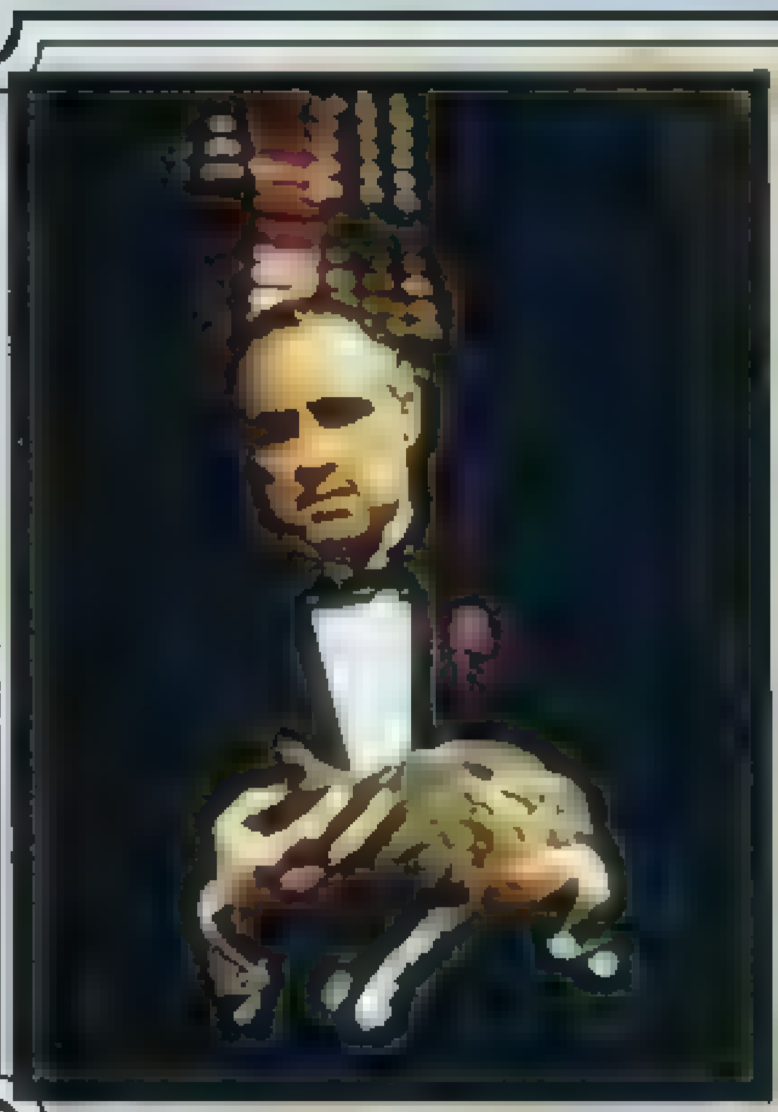




玩家所要扮演原创角色，在加入第一大家族之后，便要开始自己的黑帮生涯，游戏将基本按照电影的剧情发展，但是你仍然有可能“改写”出一部只属于自己的《教父》！



电影《教父》简介



在1972年上映的电影《教父》第一集在拍摄前期就波折四起，但是这部以极高的还原度来描写黑帮斗争的电影在上映之后就引起了轰动，影片在纽约首映时，甚至连时任美国国务卿的基辛格以及多名参、众议员都前来捧场。该片在同年第四十五届奥斯卡金像奖的角逐中一举摘得最佳影片、最佳改编剧本与最佳男主角3项大奖，奠定了其在美国乃至世界电影历史上的不朽地位。著名影星马龙·白兰度扮演了“教父”一角，他生动形象地塑造了一位既心狠手辣又保护弱小、沉着冷静且老谋深算的黑手党老大形象，为影片增色不少。同时，他也为自己捧回了一座奥斯卡最佳男主角的金像，在荣誉薄上添上了光辉的一笔。



本片在前年首次发行了三部曲套装DVD，除了完整收录DVD版本的电影之外，还包含了大量从未公开过的花絮等内容，感兴趣的玩家可以先把电影找来提前温习。

不惜一切也要获得家族的无上权力！

&3DM-SM

文 多边形

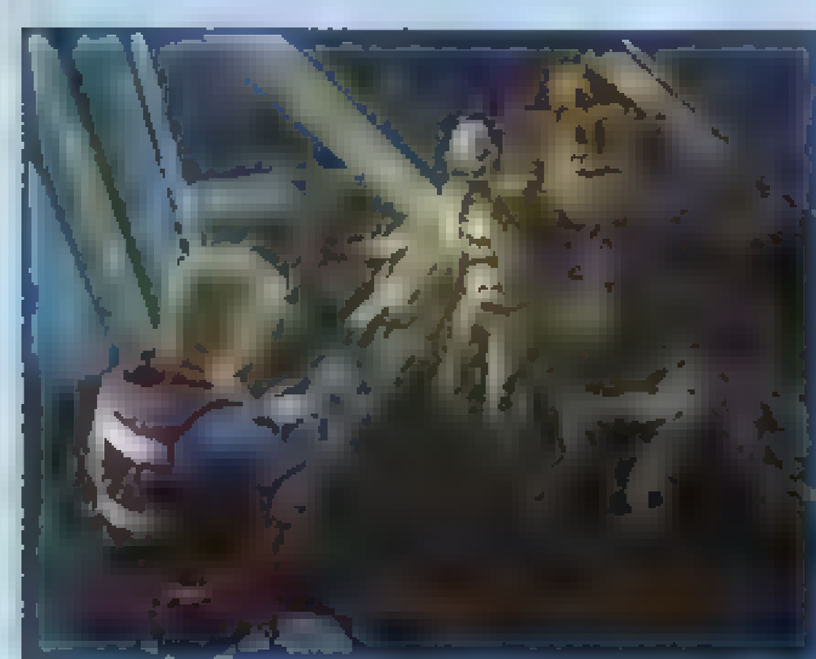
极度冰寒

极度冰寒	Ubisoft	AVG
PS2 Cold Fear	2005年3月1日	美版
		17岁以上玩家对象



提起Darkworks公司，各位玩家也许不是太熟悉，但是说起著名的“《鬼屋魔影》系列”恐怖游戏，恐怕就应该是无人不知无人不晓了吧？作为恐怖游戏的代名词之一，在2001年的《鬼屋魔影：新的噩梦》之后，Darkworks就好像消失在黑暗之中一样，不过4年之后，它又给我们带来了另一款全新的恐怖游戏——《极度冰寒》，游戏即将在下月发售，让我们先来看看最新的情报吧！







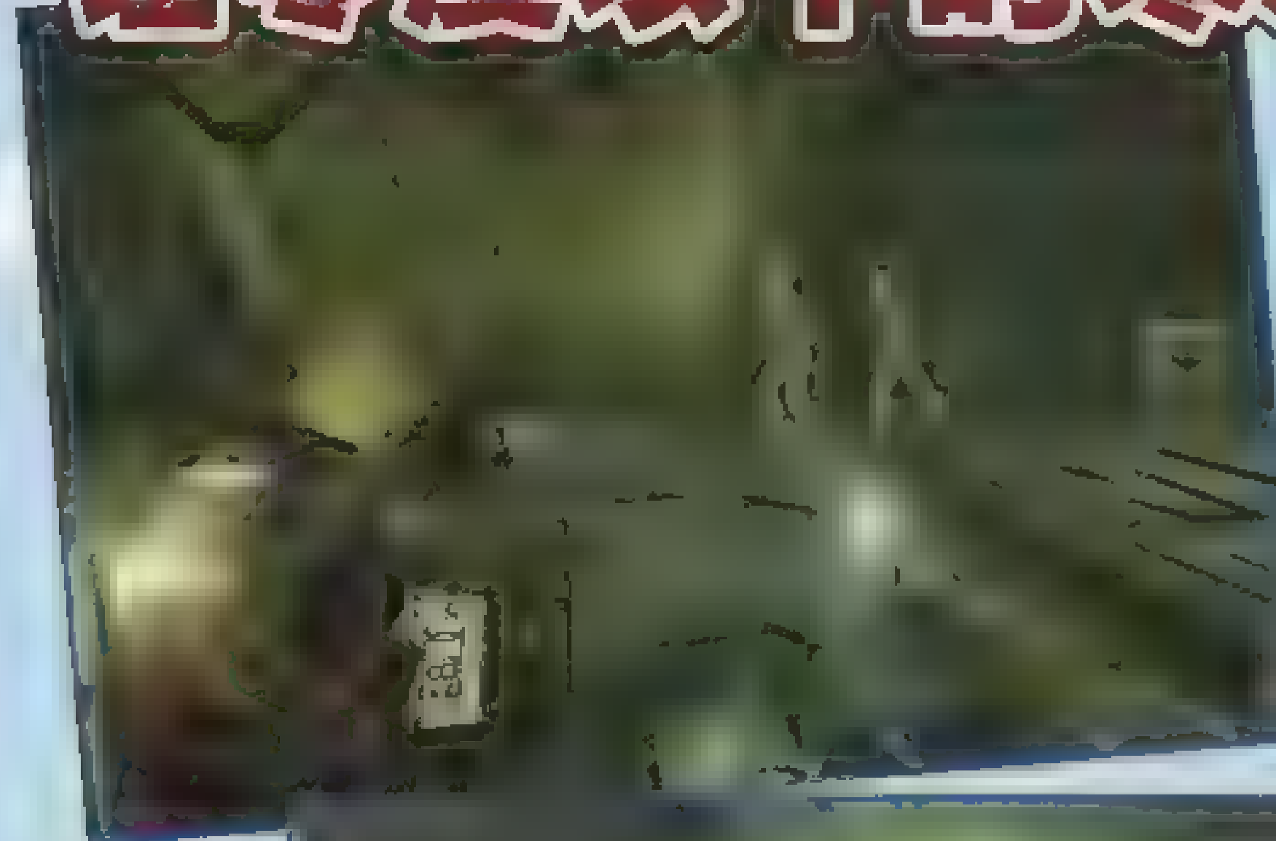
游戏中，玩家将扮演美国海岸警卫队的指挥官汤姆·汉森，在一次任务中他登上了一艘处于暴风雪中的俄罗斯捕鲸船，在这艘看起来已经被废弃的捕鲸船上，汤姆将开始他这次充满恐惧的旅程，之后汤姆还会来到例如海上钻油平台等多处场景中，总之这些地方绝对不会让玩家感到枯燥和重复感。



动作与解迷并重！探索与恐怖同行！

©2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.
Cold Fear, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Developed by Darkworks

让零度以下的寒冷把你带入到无限的恐惧之中!





生化式的战斗系统

寂静岭式的恐怖感

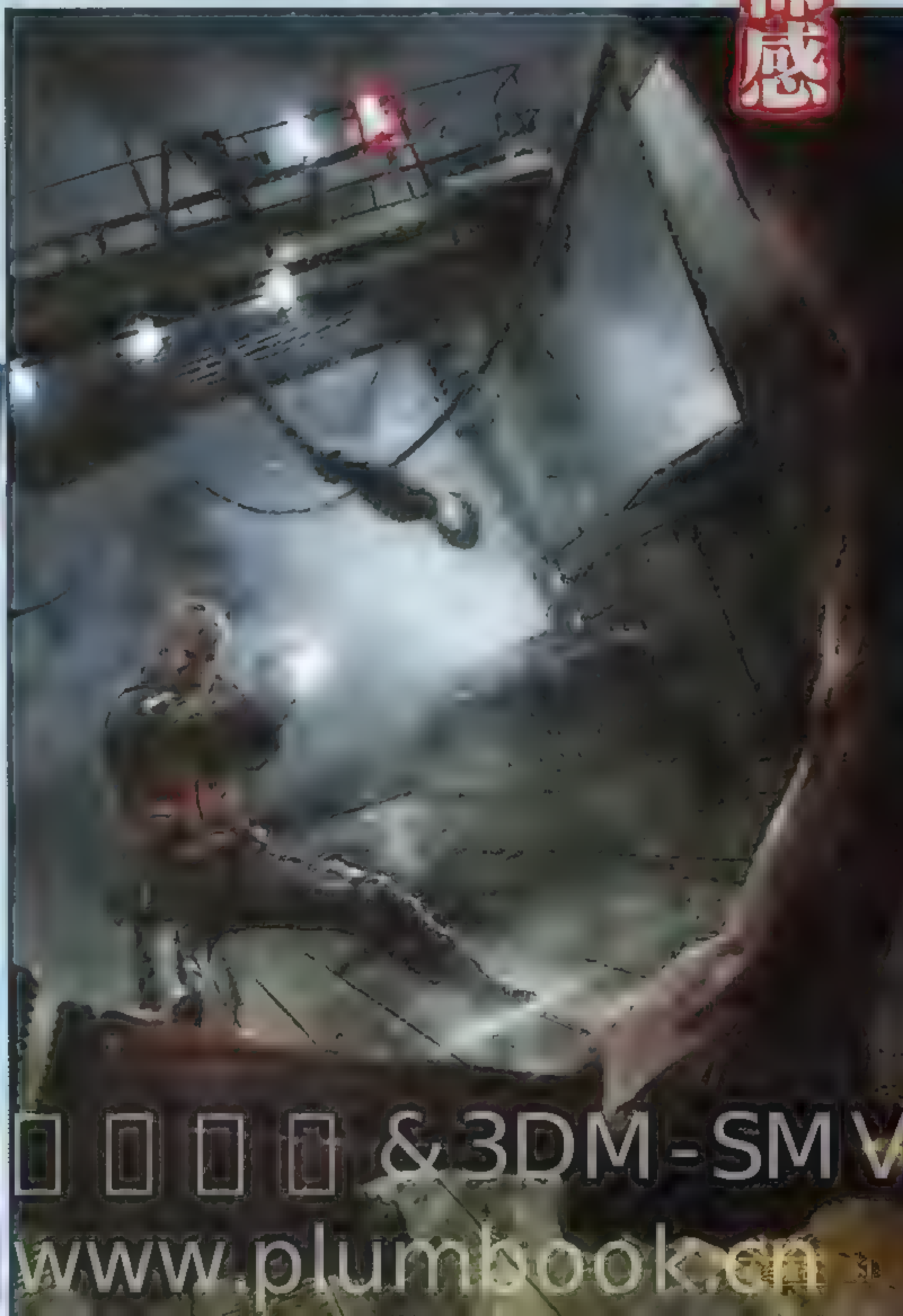


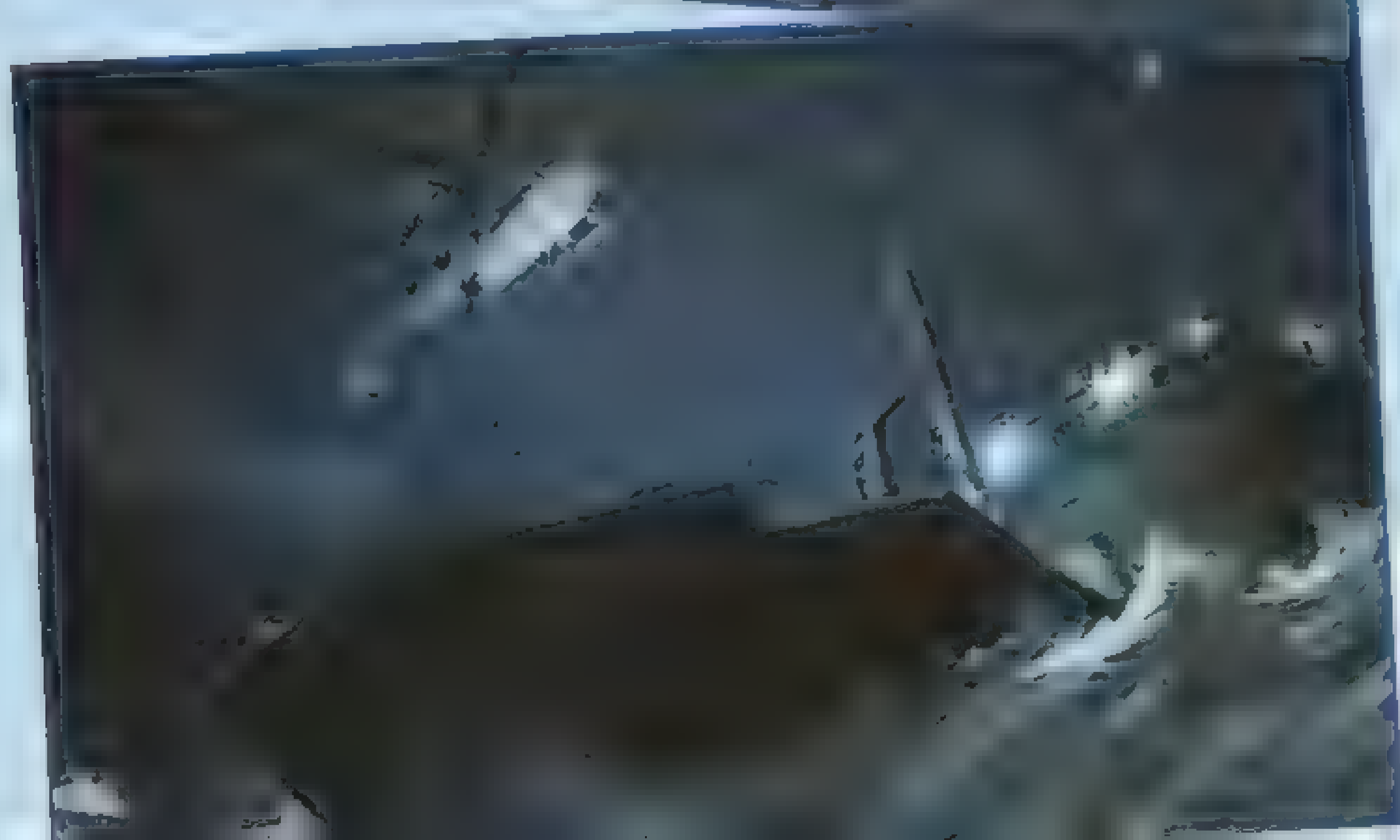
▲游戏的战斗系统和前段时间发售的《biohazard 4》有些相似之处，只不过操作变为L1瞄准 R1射击。



▲游戏的恐怖感又与《寂静岭》类似 玩家的可视范围并不大，往往在沉重的心理压力下被突如其来的惊吓所吓倒。

游戏的环境将是要重点渲染的地方，为了让这艘在暴风雪中颠簸起伏的船只表现得更加真实，Darkworks特地为本作开发了一个独有的物理引擎，除了能让暴风雪更加猛烈，船只在波浪中的晃动而导致的一系列反应如站立不稳灯光摇晃的现象也将通过这个引擎逼真地展现出来。游戏中的敌人除了异变的僵尸船员外，还有许多奇形怪状的生物，而这些敌人的AI也将通过另一个AI引擎表现，你所面对的敌兵不会傻乎乎地冲到你的枪口下，他们会想尽各种办法来将你至于死地。





&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Golden 黄金眼 Eye

最新发售游戏的权威评价

电车GO/Mobile Train Simulator + 电车でGO！东京急行编/PSP/ACT 总分 22

栏目主持：GOUKI

×3 ×3

这半个月以来佳作不断，本次得到黄金珍藏级别评价的游戏有3款。《鬼泣3》比前代有很大的提高，《真·三国无双4》采用新引擎，表现力有所提升，《机战OG》堪称目前为止掌机上最强的“机战游戏”，爱好者们不要错过了。RPG方面，PS2的《凡人物语》和PSP的《波波罗》都是值得尝试的作品，其他类别和机种也有不少值得关注的游戏。

鬼泣3



画面 音效 系统

耍酷度

胜负师

新系统的导入大幅扩展了战术的变化与随意性。厚道的隐藏要素与朋克音乐加歌特场景的组合都让人印象深刻，动作、关卡以及BOSS战的设计也相当精彩。本作优秀得有些出乎意料，在摆脱前作阴影的基础上，整体素质有超越第一作的潜力，可以说为同类游戏日后的发展提供了良好的范本。

GOUKI

游戏的整体感觉回到了初代水平，繁杂的系统设定体现了游戏制作者100%的诚意。BOSS战是最棒的环节，不同的职业会对BOSS战的打法造成影响。游戏的升级系统和技能购买系统让你觉得也许二周目时才是游戏本来的面目。通关之后丰富的隐藏要素令人拍手叫好，但不能选LADY，有些遗憾。

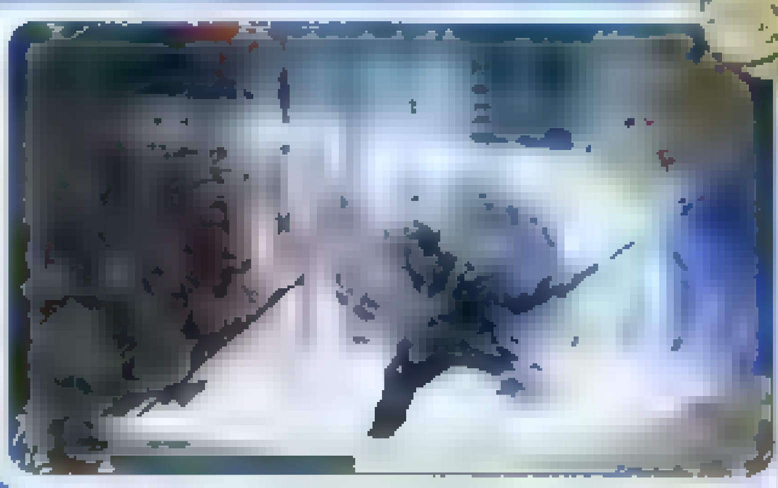
纱迦

游戏的剧情、动作、关卡都设计得很不错，和一代比起来各有所长，不相上下。除了锁定系统略有瑕疵之外，个人对本作的系统相当满意。尤其值得称道的是登场的众多战斗类型和武器，令游戏的耐玩度大为提升。剧情动画经过精心设计，但人物多边形数不足，导致感染力大幅下降，实在是一大憾事！

DVD-ROM■Capcom■DEVIL MAY CRY 3■ACT■2005年2月23日■1人■只对应DS2手柄■360KB

总分 28

真·三国无双4



画面 音效 系统

爽快感

纱迦

游戏有向二代回归的趋势，尤其是背景音乐和战场设计，个人对此相当满意。新引擎表现出众，拖慢现象得到极大改善，游戏乐趣也随之成倍上升。和之前的作品比起来本作更注重故事性，令各位武将的个性更加鲜明。隐藏的修罗难度非常刺激，一定要试试！但护卫武将系统感觉还需要改进。

沙罗

在更换了新的画面引擎后，系列向来被人所诟病的拖慢和人物消失现象有了显著的改善。在回归了2代的武器获得系统以及人物列传的无双模式后，游戏的重复可玩性也变得更高。最让人遗憾的是本作的配乐，没有主题歌也罢，虽然本作战场音乐加入了不少2代乐曲的混音版，但素质明显不如2、3两代。

阿修罗

不分水平，每个玩家都能体会到的一骑当千的快感再次让人感动！新角色都十分强，而众多老角色也有新的调整，整体的平衡性十分不错。据点和护卫武将系统的改良不仅没有让老玩家感到不适应，还令游戏的战略性进一步得到了提升！角色初始能力值较低，建议新手从简单难度开始练起。

DVD-ROM■Koei■真·三国无双4■ACT■2005年2月24日■1～2人■对应硬盘，对应社比定向逻辑II■147KB

总分 28

超级机器人大战 原创世纪2



画面 音效 系统

钢之魂

阿修罗

本作绝对是目前为止掌机上最强的《机战》！大量超人气的原创机体、人物齐聚一堂是本作最大的卖点，在原作剧情基础上又用统一的世界观重新进行了诠释。流畅度直逼家用机版的战斗动画也令人震惊，除了忠实再现原作外，还加入了大量全新招式。本作难度略有提升，而隐藏要素也大幅增加。

邪魔天使

可以说是掌机《机战》的一次完全进化，动感十足的CUTIN，让人热血沸腾的必杀技，以及众多强力帅气的原创机体，不论你是不是《机战》FAN都应当来尝试这款优秀的游戏。游戏在超必杀的表现方面尤其值得称道，几乎已经达到了家用机的水准。游戏隐藏要素比较丰富，高难度很有挑战性。

沙罗

掌机上最出色的系列作品。剧情紧接初代作品，但音乐、画面的表现均远超前作，令人有种玩起放不下的感觉。虽然系统方面并没有作出什么大的修改，但光是近乎于PS2上的战斗画面、众多超人气的原创角色集体登场就已经足够了。如果不是本作中留下太多明显出续作“骗钱”的痕迹，足可得满分。

卡带（128M）■Banpresto■スーパーロボット大战 オリジナルジェネレーション2■S·RPG■2005年2月3日■1人■无对应周边■自带记忆功能

总分 28

凡人物语



画面 音效 系统

同伴丰富度

邪魔天使

作为tri-Ace的原创作品该在画面与音乐方面制作得非常优秀，人物及建筑都描绘得相当细致，用色也很鲜艳明亮，给人视觉的享受，动听的音乐让人过耳不忘。本作最大的亮点就是多达177名同伴的超豪华阵容，收集同伴成为了该作最大的乐趣。情节搞笑部分很多，让人忍俊不禁。

星夜

本作那独特的世界观及磅礴的开场十分吸引人。游戏中期主角的抉择会让之后的游戏进入不同的篇章，妖精篇剧情出色，将人类与妖精之间的纠葛刻画得很到位。而人类篇的上百个同伴绝对让你忙得不亦乐乎。不过战斗系统相比TRI-ACE的其他作品略显单调，流程也很短，可说是美中不足吧。

胜负师

在比较偶然的情况下接触到这款原创作品，但依然很快被吸引住了。清新的画面风格，简洁而又不乏创意的战斗系统都比较具有亲和力。简短的流程与丰富的收集要素形成较大反差，但也在一定程度上扩大了日式RPG的自由度。踢人[illegible]，这样[illegible]完全可以把它当成一[illegible]

DVD-ROM■Square Enix/tri-Ace■ラジアータ ストーリーズ■RPG■2005年1月27日■1人■无对应周边■216KB

总分 26

数码恶魔传说 天魔变2

热血推荐



画面 音效 系统

剧情精彩度 ●●●●●●●●●

邪魔天使

作为该系列的完结篇，本作交待了所有的情节，剧情非常出色值得一再品味。曼斗罗的进化让游戏培养角色更有战略性，隐藏曼斗罗的出现也会让人欣喜不已，新增的罗刹模式也颇有创意，CV阵容一如既往的强大，而继承前作的记录可以追加不少隐藏要素，玩过前作的玩家没有理由错过本作。

阿修罗

作为系列的第二作，本游戏可算中规中矩，既保留了原来受到好评的各个要素，也在系统上有了一定改革，让玩家能拥有一个新鲜感。整体来说游戏难度不高，即使是HARD难度也不会有太大阻碍。因为画面和音乐进步不大，所以最吸引人的就是剧情，前作未解开的谜题在本作都得到了解释。

多边形

作为“《DDS》二部曲”的完结篇，游戏虽然在整体系统方面和前作并没有太大的差别，但还是加入了诸如“罗刹模式”等全新的要素。在曼斗罗习得方面比起前作有一定的变化，使得培育角色时的自由度更高了。故事上紧密衔接前作，直接从本作开始玩起的玩家可能会有些摸不着头脑。

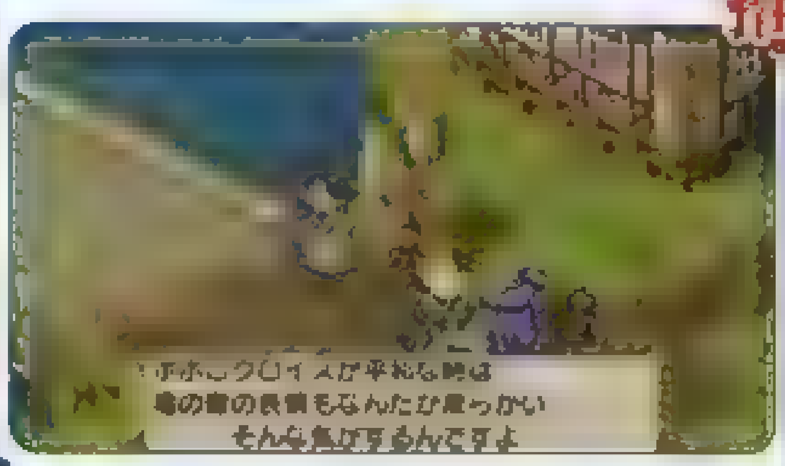
DVD-ROM■Atlus■デジタル・デビル・サーガ～アバタール・チューナー2～■RPG■2005年1月27日■1人■无对应周边■170KB

总分 26

波波罗古罗伊斯物语 皮耶多罗王子的冒险

热血推荐

PSP



画面 音效 系统

故事感人度 ●●●●●●●●●

猫太

收录PS两作故事并加入大量新要素的完全重制版，可以说本作是FANS和RPG爱好者都不能错过的优秀作品。无须转换战斗画面直接进入战斗的方式给人十分流畅的感觉，而技能的等级成长除了提升威力外还会提高招式的华丽度，让人有一种练级冲动。海量的过场动画也是卖点之一。

星夜

本作作为系列最初两作的复刻版，沿袭了原作的系统、音乐和大部分剧情。同时在保持原汁原味的基础上巧妙地将两作结合成了一个完整的故事，完整地讲述了王子那动人的冒险故事。此外还加入全新的篇章和大量的过场动画，让老玩家都能有全新的感受。另外本作读盘速度也还可以接受。

邪魔天使

游戏号称在综合了一、二代的基础上增加了新的篇章，但实际游戏中却发现原有的一些精彩情节被无情地删去，这让人觉得有点遗憾。游戏的画面相当清新漂亮，人物表情动作也丝毫没有马虎，简单易上手的系列特色依然保留，童话一般的情节让人玩起来轻松愉快。系列FANS千万不要错过。

UMD■SCEJ■ポポロクロイスの物語 ピエトロ王子の冒険■RPG■2005年2月10日■1人■无对应周边■469KB

总分 26

OutRun 2



画面 音效 系统

甩尾爽快感 ●●●●●●●●●

多边形

Xbox强大的机能保证了本作极高的移植度，除了锯齿比街机版明显之外，其他方面几乎看不出差别。游戏的系统非常容易上手，无限甩尾的爽快感令首次接触本作的玩家也可轻松体验，不过个人对游戏音乐不太满意。家用机版原创的任务模式用心十足，总共101个任务足以让玩家乐此不疲。（笑）

胜负师

一款强调爽快感的游戏，甩尾动作非常华丽和夸张，当然也要应用得当才可以在游戏的世界中肆意驰骋。本作引入了家用机原创模式，任务设计别出心裁，只是赛道数量不是太多，但特色十足，而且花样的玩法也可弥补赛道数量的遗憾。本作的日版还修正了一些拖慢的小BUG，总体而言值得玩家体验。

GOUKI

移植工作十分出色，游戏本身非常容易上手，但想取得好成绩就不是那么容易了，这也是世嘉街机游戏的特色。游戏原创要素并不十分吸引人，并不能够让对本作没有太多认识的玩家迅速融入这个游戏。速度及爽快感是本作的最大特点，但如果要把这款作品上升到竞赛高度，估计只有真正的街机仔了。

DVD-ROM■SEGA■OutRun 2■RAC■2005年1月27日■1人■对应Xbox Live■硬盘记忆

总分 23

凯传



画面 音效 系统

中国风情 ●●●●●●●●●

猫太

这款以功夫和猫为题材的动作游戏可以说是春节后的经典。游戏的画面给人的第一感觉就是“Xbox游戏”，不但画面干净，而且背景和角色都制作得十分生动、细致，打击敌人时的特效就更华丽了。另一让人眼前一亮的地方就是那充满古中国气息的BGM，相信国内玩家会特别有感触吧！

沙罗

虽然画面一般，但色彩鲜艳，看上去十分舒服。游戏中出现了许多中国古风的建筑，甚至连一些房间中的挂卷都写的汉字。此外，使用扬琴等乐器演奏的游戏配乐极富中国特色，堪称本作中最引人注目的一大亮点。而主角的攻击招式也是多种多样，但最大缺点就是偶尔会有拖慢现象。

星夜

对于国内的玩家而言，本作最大的吸引力可能就是那中国古典风格与童话色彩相结合的游戏氛围了。游戏场景中可以看到很多中国式的细节点缀，给人非常亲切的感觉。游戏中还有很多好玩的迷你游戏，例如沼泽关卡中的赛船，丛林关卡中的骑野猪等，整体流程非常紧凑。不过视角处理还有待改善。

DVD-ROM■JoWood/BigBen■Legend of Kay■ACT■2005年2月10日■1人■无对应周边■426KB

总分 23

罗马之影



画面 音效 系统

历史回眸 ●●●●●●●●●

阿迪

作为一款以史实为题材的ACT，游戏的文字信息量比较庞大。在双主角的各种过场中穿插了古罗马共和国时代的种种人文介绍。可以说通过这一款游戏，玩家可以从多方面接触这一阶段的历史事件。如果将暴力控制关闭的话，完全可以将它视作一款以真实历史为题材的，寓教于乐的动作游戏。

GOUKI

游戏的战斗部分有可能是近年来最血腥刺激的战斗，虽然考虑到玩家心理承受能力的不同，设定了出血暴力的开关，但若关掉了出血暴力，游戏的许多特点却又体现不出了。阿格里帕的斗技场部分比屋大维的潜入部分要有趣得多，但两人交替使用的设定反而使游戏的节奏显得有些拖沓。

胜负师

一款具有欧洲史诗风格的ACT，比较真实地再现了古罗马角斗士残酷的生死搏杀。角色动作比其他Capcom系ACT要慢些，但更突出力量与命中感。本作的战斗形式比较多样，BOSS战设计很有魄力。游戏难度较高，只是后半段有些拖沓，潜入部分的巧妙程度也稍显不足。

DVD-ROM■Capcom■Shadow of Rome■ACT■2005年2月8日■1人■对应杜比定向逻辑II■165KB

总分 23

飞跃巅峰/[illegible]/A AVG 总分 19
新选组群狼传/PS2/ACT 总分 20
天星 宿命之剑/天星 SWORDS OF DESTINY/PS2/ACT 总分 18
诺拉斯战士/Champions Return to Arms/PS2/A RPG 总分 23

NDS

CATCH! TOUCH! 耀西!



画面 音效 系统

玩去新奇度

多边形

用触控笔再次在NDS上进行一次拯救小马里奥的冒险，虽然故事老套，但全新的玩法还是给人以耳目一新的感觉。虽然角色看起来走得慢，但实际玩时才会知道速度确实设计得恰到好处。游戏中稍有疏忽就有可能送命，因此还是很紧张的。不得不提的是对战模式，和朋友互相陷害起来实在是太有趣了。

纱迦

依旧是耀西护送小马里奥的故事，游戏的画面相比GBA没有太大改变。游戏方式只有两种，保护小马里奥从空中落下和耀西的护送旅途，游戏的操作完全依靠触控笔在触摸屏上的操作。虽然只有2个方式让游戏显得比较单调，但当你和朋友联机来共同游戏时便会感受到游戏的魅力所在。

SOUL

游戏在操作上完全抛弃了按键，只用触控笔在触摸屏上点点画画就能完成全部操作，而且规则非常简单，所以很容易上手，不过游戏的挑战性相当高，经常会让人玩得手忙脚乱。游戏无论画面还是音乐都充满了童话风格，很适合女孩子。不足之处在于模式较为单一，耐玩性稍差。

总分 23

卡片■Nintendo■キャッチ! タッチ! ヨッシー!■ACT■2005年1月27日■1～2人■无对应周边■自带记忆功能

慢性死亡 铁拳 尼娜·威廉姆斯



画面 音效 系统

上手难度

胜负师

这是一款绝对慢热的作品。双摇杆操作的“创新”显然会让很多玩家不习惯，为此提前打了退堂鼓的人也不在少数。不过随着流程的深入，玩家应该能够发现游戏在动作、解谜、剧情等方面的闪光点。十多小时的流程，极为丰富的隐藏要素，外加中文版在语言上的优势，都让本作值得一试。

多边形

革命性打斗系统的动作清版过关游戏，右摇杆的使用频率足以报废你的手柄（笑）。游戏的画面非常清新，人物巨大且众多，拖慢现象也不是很明显。适应了右摇杆打斗的系统后可以获得另类的快感，另外游戏的解谜成分也很重。而细致入微的中文化让国内玩家可以更爽快地进行游戏。

SOUL

动作、解谜、成长、冒险……一款皆在结合众多娱乐要素的游戏，不过很显然面面俱到很难做到。游戏的场景、CG动画、角色设计等都比较优秀，但在前面提到的各方面游戏娱乐要素却几乎没有一项令人满意，而且游戏中的读盘时间过长过频，这让游戏进行起来的节奏也显得比较拖沓。

总分 22

DVD-ROM■Namco■DEATH BY DEGREES TEKKEN: NINA WILLIAMS■ACT■2005年1月27日■1人■只对应DS2手柄■316KB

奈落破坏神



画面 音效 系统

“飙油”等级度

阿修罗

作为IGA在3D《恶魔城》之后的最新作品，本游戏还是给人以很大惊喜的！从动作游戏的角度来看，游戏在手感、视角和爽快感方面比《恶魔城》都有一些进步，可以自己设置连续技的创意也很不错。不过二段跳时依然暴露出了3D空间感不足这一缺点，画面比较“油”腥，要有心理准备。

胜负师

这是一款带有试验性质的作品，制作者在出招和武器变化上下了不少工夫，只是招式的平衡性不是很好，“一招鲜吃遍天”的情况较为明显。游戏的流程相对来说太短了，视角及距离感失衡算得上是硬伤。角色设计较为平庸，很久以后说起《NB》，大家可能只会记得十分夸张的飙血场面吧。

SOUL

还是以一当百的“无双”式动作游戏，不过游戏自身的亮点在于变化多端的连技，这就等于是将不同角色的招式集中在一个人身上，但却完全不需要切换时间。但除此之外，游戏其他各方面的水平都属于不好不坏，也可以说是差强人意——如果你已经玩过PS2《恶魔城》及《无双》这类游戏的话。

总分 22

DVD-ROM■Konami■Nano Breaker■ACT■2005年1月27日■选择游戏人数■无对应周边■68KB

王牌机师A.C.E. 异世纪传说



画面 音效 系统

操作爽快感

沙罗

全部机体以真实比例登场，光在画面表现上就能给人留下深刻的印象，音乐、原创的剧情和画面虽然并无惊喜之处，但不同作品的机体的使用和能力的区别倒是十分细致，让人一下就能感觉出来。任务的内容十分丰富，让人玩时不会有重复感觉。另外机体的动作颇有几分《装甲核心》的味道。

阿修罗

将本作理解为“动作游戏版的《机战》”毫不为过，杂烩式的剧情、超豪华的参战阵容都是吸引Fans购买的重要卖点。虽然游戏由FromSoftware制作，但是因为种种原因不能实现《装甲核心》式的机体组装也在意料之中。片头CG很出色，不过会死机的BUG令人感到遗憾。

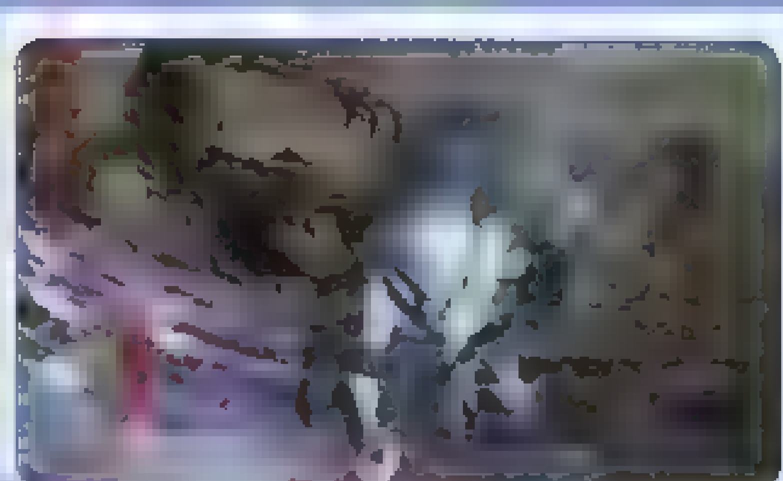
邪魔天使

收录了大量机器人动画的大杂烩式的作品，由于制作方是From-Software，因此在操作上有点像《装甲核心》，不过不能自由组装武器装备有点遗憾。游戏在操作感尚可，只是有时候还是会让人出现手忙脚乱的情况。由于加入作品很杂，所以剧情方面显得比较杂乱。

总分 22

DVD-ROM■Banpresto/FromSoftware■Another Century's Episode■ACT■2005年1月27日■1～2人■无对应周边■95KB

兽王记



画面 音效 系统

爽快感

SOUL

显然是受《无双》影响而开发的作品，但很有自身的特色。其中变身设定相当独到，而横扫千“魔”的打击爽快感也很强。但问题在于，虽然本作创意相当好，但制作并不细致，而且许多小问题的存在让作品的优秀程度大幅下降，比如每次变身都要一定要放一次动画，烦不胜烦。

纱迦

昔日名作翻身复活，不过玩法却是大相径庭。游戏的暴力程度相当高，飙血画面看得人触目惊心。游戏具有一定的难度，玩家必须熟悉每种兽人的形态才能解开关卡中的谜题，BOSS战更是要找准方法才能过关。但关卡设计得一般，加上音乐单调，如果不能投入其中，可能很快便会丧失兴趣。

多边形

又是一款被“糟蹋”的名作续篇，可以说除了游戏名称与“兽化”系统之外，几乎令人不敢相信这就是曾经的《兽王记》，画面音效的低级表现就不用赘言了，游戏的时代背景也来到了现代，莫名其妙的剧情无法让人提起兴趣。惟一让人感到欣慰的是厂家很认真地对游戏进行了中文化的处理

总分 19

DVD-ROM■SEGA■兽王记 PROJECT ALTERED BEAST■ACT■2005年1月27日■1人■无对应周边

黄金眼评分

27

世界足球 胜利十一人 8

文 阿迪

◆游戏时间：一周双赛

更海量的授权、更丰富的动作、更均衡的攻守、更自由的交流……

We need more! Ask for more!

PS2◆DVD-ROM◆Konami◆SPG◆2004年8月5日◆1～8人◆对应专用对战连接器、PS2网络套件◆日版



授权的重要性

身穿自己喜爱的球衣在绿茵场上奔跑，相信每一个球迷玩家都曾做过这样的梦吧。岁月渐渐从指缝中流逝，我们都踏上了各自的道路，虽然我们这些球迷玩家中的大多数人都无法成为职业球员，但是我们热爱足球的那一颗心却是经久不变的。对于一名球迷玩家来说，球衣是神圣的，它凝聚着我们对心爱的球队或球员的那一份感情与记忆。《WE》同样是我们喜欢的足球游戏，如果能在虚拟的游戏环境中身穿自己喜爱的球衣，带领自己效忠的球队驰骋在绿茵场上，那是一件多么惬意且自豪的事情啊！所以说，真实资料的授权虽然并不会影响《WE》的本质，但是在广大球迷玩家的心里却占有不可低估的份量。否则全世界包括意大利、巴西、英国、中国等等的民间DIY组织也不会如雨后春笋般茁壮成长，转眼遍布全球各地。除了感叹"足球无国界"之外，也应该对广大民间DIY爱好者们也要致以万二分的敬意。没有大家不求回报、热情投入的精神，就不会有那么多高质量的DIY补丁面世，恐怕我们还得在EDIT模式的浩瀚海洋里迷失方向。制作方Konami同样也明白授权资料的重要性，不单单只是版权费那么简单的问题，因为真实的授权资料能够唤起《WE》玩家们和更多喜欢足球但并不知道《WE》的球迷的共鸣，从而能够使《WE》的销售再增添一个闪亮的卖点。在《WE8》中，我们欣喜地看到了意大利甲级联赛、西班牙甲级联赛、荷兰甲级联赛的全真实资料授权，"《WE》系列"终于在授权问题上迈开了崭新的一步。虽然只是三个联赛的真实资料授权，但带给广大球迷玩家的却是半年的高质量享受。我们不谈如何如何远大的未来，什么时候"《WE》系列"能够将世界足球的中心——欧洲足球五大联赛的真实资料授权纳入囊中呢？有了五大联赛的授权，不仅仅在游戏方面的大师联赛大有文章可做，而且带给全世界球迷玩家的内心冲击也是无可估量的。从《WE8》开始，我们有理由相信这一天将不再遥远。

进攻，迷惑防守

×键传球与△键直塞在非受迫性环境下的精确度的确较高，但是这个"非受迫性环境"我们并不能单纯地理解为单一个体的传球队员周围的环境，传球队员周围是否有防守队员对其进行干扰的确是非受迫性环境的其中一种，但并不会对×键传球与△键直塞的精确度起决定性的影响。有矛就有盾，任何事物都是相对的。对传球的精确度起决定性影响的是防守球员的站位，预判与预测无时无刻都存在于攻守之中，防守方能否猜透进攻方的思路并占据尽可能多的传球角度与路线，将在很大程度上影响进攻方的判断。以传球为例，如果进攻方只拥有单一的×键传球或△键直塞这样的传球手段，那么无疑将受制于人。《WE8》在长传系统上作出了一些细微的调整，包括足球在空中飞行的轨道和落点。正是因为这样的微调，许多现实足球中的长传配合都能够在《WE8》展露光彩。大家在英超或意甲联赛中常见的一种配合，四后卫不断互相转移倒脚后，由处于翼侧空挡的边卫直接一脚过顶长传打给横拉要球的前锋，只要前锋把球停稳，拿下来就是一个相对有利的一对一。而在《WE8》中，这样的配合已经可以人为地、有意识地去制造了。如果要追溯起来，其实早在PS末期的《WE2002》中，KCET就已经对长传系统有过如此的微调。无论在现实足球还是游戏足球里，掌握更多的进攻手段将使防守方在作出判断的过程中产生迟疑，因为他不知道你的下一步将会做什么？在大部分时间让防守方猜不透你的意图，将更有利于你的战术打法的实现。

防守，阅读进攻

在《WE8》中，许多明星级的后卫都纷纷展现出他们的最大价值，他们是否上场不单只是对后卫线，对球队整体防守的影响才是至关重要。防守意识高的球员，其在《WE8》中展现优势的地方在于：

■下盘稳健，不会轻易就被前锋撞个踉跄；

■防守面积大，前锋接球后直接转身抹进去会有明显的阻力；

■防守成功率高，特别体现在从后上抢这一方面。

每一名后卫都不可能保证自己的下一次防守不会犯错，防守方只能通过不断地累积比赛的经验和利用团队的防守阵型来将可能发生的个人失误所造成的损失降到最低。如无战术安排上的需要，应尽量减少与进攻方一对一的防守势态。保持防守方在同一区域内的人数优势，这将对进攻方造成直接的压力，从而导致进攻方的判断失误或无功而返，因为防守方可以在短时间内更为有效地组织起防守阵形。一次成功的防守是在无数次失败的经历中提炼出来的，无可否认的是对于防守在比赛经验上的要求要高于进攻。丰富的实战经验有助于防守方作出成功的预判和预测，当然无论经验多丰富的后卫都不能够保证其可以100%不出错，有时候防守还得靠一种直觉和一点运气。

强弱洗牌

在《WE8》中，巴西与法国无疑是处于球队实力金字塔的最顶尖处。以目前国内球迷玩家的主流选择、国内外各大赛事的对战选择均能证明这一点。在面临生死一发的淘汰赛时，大多数人还会是采取绝大多数有利于自己的功利手段，这点无可厚非。"《WE》系列"在国家队的人员结构上毕竟还得跟着真实情况走，那么在即将发售的《WE8LE》中究竟谁主沉浮？阿迪在此斗胆作个预测。我们首先将《WE8》中的所有对战常用国家队分为三个档次：

第1档： 巴西、法国

第2档： 荷兰、意大利、阿根廷、英格兰

第3档： 德国、西班牙、捷克

由于使用的是冬歇期前的名单，所以各档次的球队阵容并没有发生太大的变化。巴西的卡卡和阿德里亚诺均呈现出绝猛的上升势头，当看到传说中阿德那高达98的身体平衡时，巴西无疑拥有了两部高速陆战坦克，其在《WE8LE》的攻击力将冠绝群雄！法国的组织核心齐达内从国家队退役，还包括利扎拉祖、马克莱莱、德塞利这样的中流砥柱，如果这些现象未能在新作中得到体现的话，那么法国还可以算作第1档球队。荷兰惊险地逃过一次大洗劫，包括斯塔姆、科库等主力仍悉数在阵。但荷兰与法国一样，躲得过初一，那还有十五呢？可以说，"《WE》系列"见证了一代巨星齐达内的兴衰。在中国有人说，做巴蒂的球迷是最痛苦的，因为他们只能看着自己的偶像慢慢老去。而现在，《WE》的球迷玩家们也将见证齐达内的辉煌与告别。每一颗星星都总有消逝陨落的时候，每一棵大树都总有枯黄凋零的时刻，而我们其实是幸福的，因为我们与他们共同分享了那一段生命中最宝贵的时光。有笑容、有泪水，还是那一句，享受足球。

意大利与英格兰整体应无太大的变化。正当整个第2档球队势头疲软之际，阿根廷近来入选国家队的特维斯和里克尔梅无疑是对于阿根廷球迷玩家的一针强心剂，而且还有马斯切拉诺这个未知之数。在现实中难以实现的"AR"组合将有望在新作中携手登场。阿根廷很有可能成为一个变数，所以将其归为第1与第2档间的波动层。第3档球队的人员结构基本没有太大的变化，在系统不作太大改动的情况下应不会有令人吃惊的黑马杀出。综上所述，在《WE8LE》中各国家队的实力档次归类应重新洗牌如下：

第1档： 巴西、法国

波动层： 阿根廷

第2档： 意大利、荷兰、英格兰

第3档： 德国、西班牙、捷克

可以肯定的一点是，不仅仅只是在《WE8LE》，在未来的几作《WE》中，足球王国巴西仍将在主旋律对抗中奏响一直属于自己的基调，而阿根廷则很有可能改变一直以来只能扮演绚烂配器的地位。巴西桑巴和阿根廷探戈，你最喜欢谁呢？

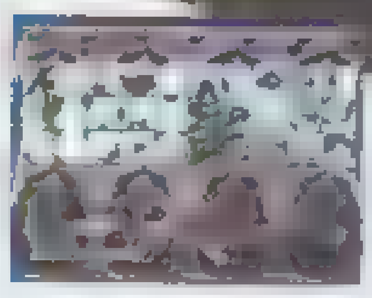
游戏操作方式进化简史

文 RAIN 编 星夜

特别企划



◀古埃及的Senet棋盘游戏。

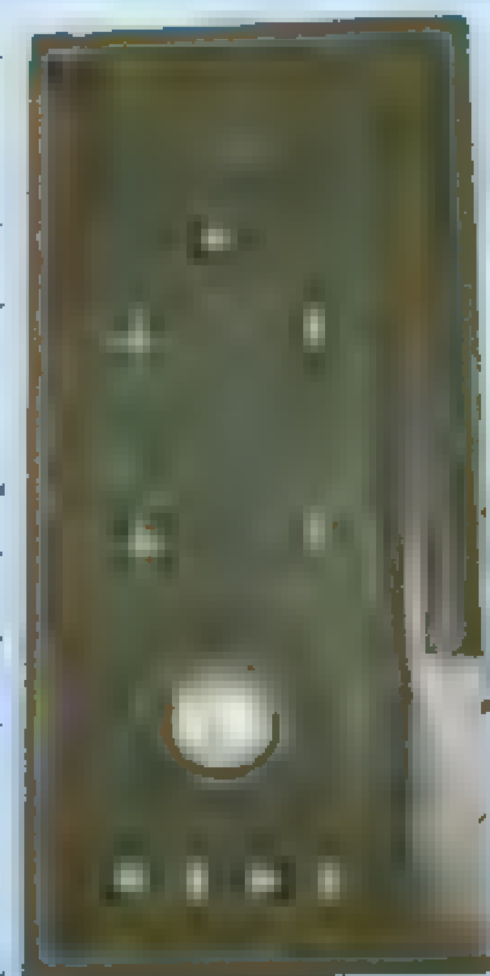


▲如今在网上还可以找到根据Senet游戏制作的共享软件。



▶"盘曲者"棋盘游戏的PC版 在古埃及被称为"蛇之禁忌游戏"。

玩是人类的天性，从人类文明诞生之初就出现了通过特定的工具以特定的规则来进行游戏的方式。从7000多年前古中国的石球游戏，到古埃及著名的Senet棋盘游戏，人类一直在寻找着生活的乐趣。到了19世纪，随着商业的发展，游戏所用的工具开始成为人们用来牟利的商品。弹珠机就在这样的背景下诞生了，具有博彩性质的弹珠机逐渐在酒吧等聚会场所流行开来，后来就有精明的商人开办了专门经营弹珠机的游戏中心。到了20世纪30年代，弹珠机游戏中心成为风靡一时的社会现象，商家们也在不断开发各种游戏设备，电子技术也开始应用到游戏设备中。后来随着视频电子技术的引入，街机开始出现，我们现在所热爱的全新游戏方式——电子游戏——就这样诞生了！



▲1871年第一部真正的弹珠机"Redgrave"诞生了。

与其他娱乐形式相比，电子游戏的优势就在于其"互动的乐趣"。所谓的"互动"就是操作，电子游戏是结合了游戏的操作乐趣和文艺作品的欣赏乐趣的独特娱乐方式。然而长期以来，作为电子游戏基础的"互动"在形式上并没有多大变化。自从手柄发明以来，游戏内容千变万化，然而我们操作游戏的基本方式并没有多大变化。不过近几年来，各游戏公司在追求图形技术的同时也开始越来越注重游戏操作方式的创新。Konami的音乐游戏、索尼的EyeToy、任天堂的NDS……游戏的操作方式开始呈现多样化发展趋势，最近更是不断传来任天堂试图通过新主机"革命"引领游戏操作方式革命的消息，在不远的将来，手柄或许将会成为人们的回忆。未来的游戏方式将是怎样？温故而知新，先让我们看看本期特企，不知道亲爱的读者您所期待的游戏方式又是怎样的呢？

百花齐放的黎明期

游戏业发展的早期，由于游戏画面非常简单，要让游戏更加好玩，制作者们想到的往往是在操作方式上下功夫，因此就出现了游戏操作方式百花齐放的黎明期。这个时期游戏发展的主要推动力来自街机，成本高昂的街机让制作者可以尽情放飞想象力，设计出各种各样有趣的操作方式。

旋钮



▲Browm Box（左）与奥德赛（右）。

旋钮型控制器如今已基本绝迹，不过在1970年代，旋钮型控制器的流行程度甚至一度超过摇杆。旋钮型控制器的鼻祖就是历史上第一部家用电视游戏机"奥德赛"。1966年9月1日，拉尔夫·贝尔（Ralph Baer）在纽约长途汽车站画下了世界上第一部电视游戏机的4页设计草图，5天后他就完成了最初原型的设计，这就是奥德赛的原型"Brown Box"。这部主机的控制器是由正面的两个旋钮和侧面的一个旋钮构成的。1972年正式推出的奥德赛的控制器则是采用了侧面的两个旋钮。同样在1972年，历史上第一款明星级游戏、雅达利的街机游戏《PONG》也采用了旋钮作为控制器。其后游戏机版《PONG》的流行使得旋钮控制器的创意被广泛借鉴，不过到了1983年的ColecoVision之后，旋钮型控制器就逐渐退出了历史舞台。



▶▲《PONG》的街机版（左）与家用机版（右）

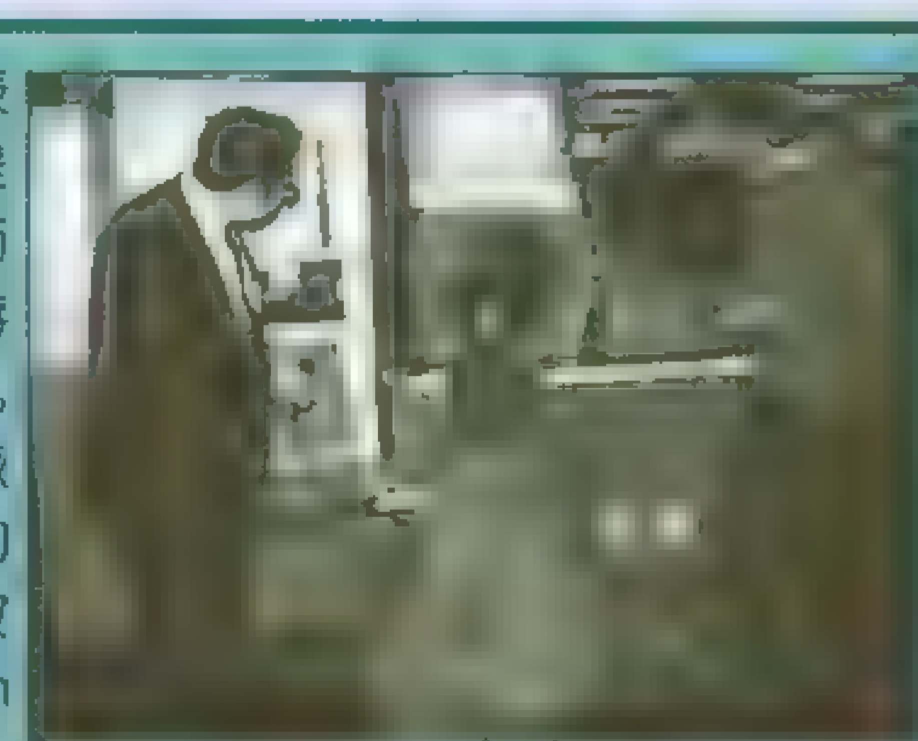


▲ColecoVision的旋钮控制器，下方还有计算机键盘一样的12个键，可以在这些键上贴塑料膜，表示每个键所代表的特定指令。这种操作方式在1970年代末相当流行。

摇杆



街机游戏最具代表性的操作设备无疑就是摇杆，而摇杆也正是历史上第一款游戏的控制器。1958年纽约核研究实验室的威廉·海金波森（William Higinbotham）用示波仪作为显示器设计了一款叫做《Tennis for Two》的游戏，这款游戏的操作器上有一个摇杆和按键，用来控制方向和发球。3年后，麻省理工学院的史蒂夫·拉舍尔（Steve Russell）利用PDP-1型电脑设计了一款叫做《Spacewar》的游戏，这款游戏也是使用摇杆进行方向操纵。10年后，游戏业之父诺兰·巴什内尔根据《Spacewar》设计了第一款街机游戏《Computer Space》，这款配备有投币系统和摇杆的街机壁体为今后的主流街机制定了设计框架。

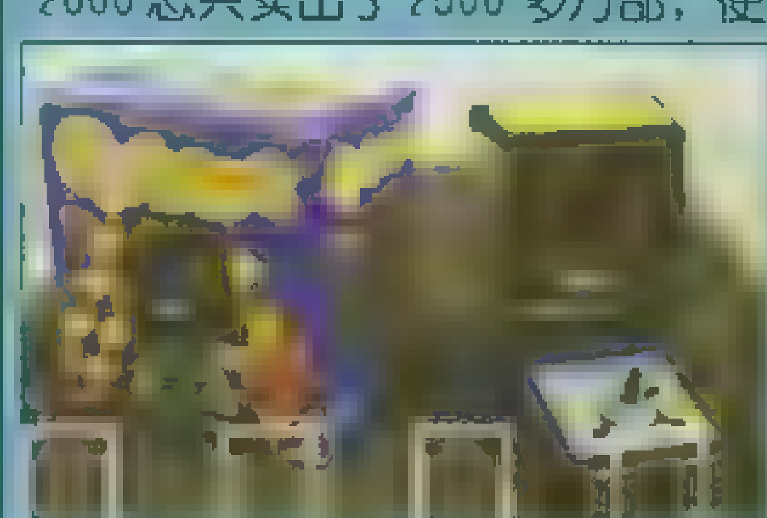


▲史蒂夫·拉舍尔与朋友们在玩《Spacewar》。



▲纽约核研究实验室展览厅中的《Tennis for Two》。

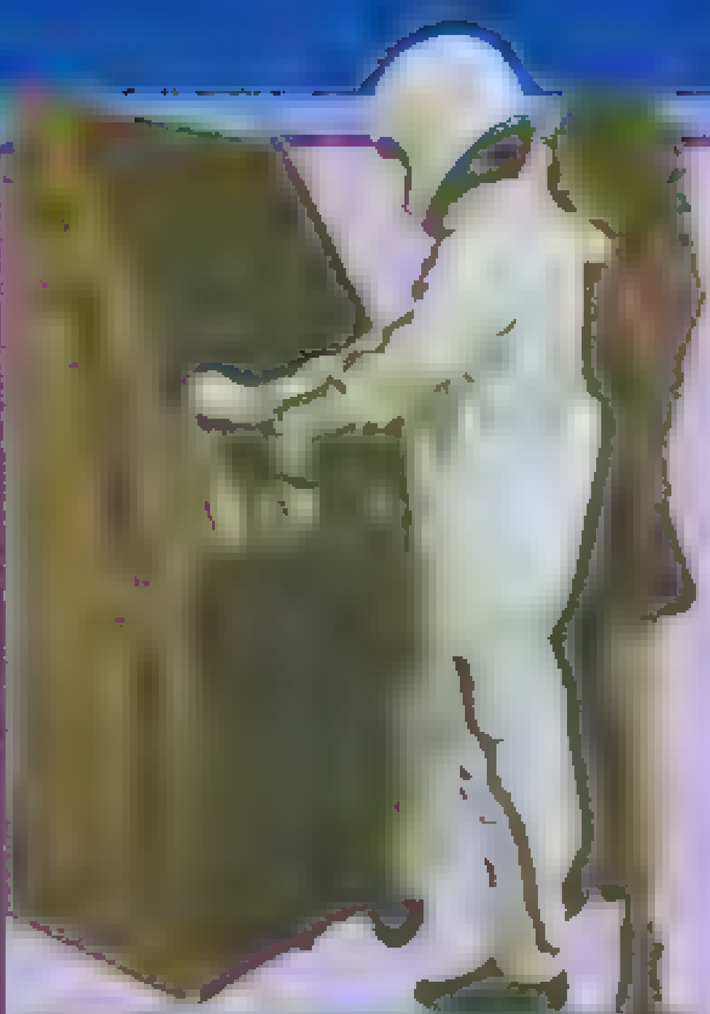
不过将摇杆这种操作方式发扬光大的并非街机，而是开拓了电视游戏业的"Atari 2600"，其控制器是一个操纵杆，底座左上方有一颗红色功能键。Atari 2600总共卖出了2500多万部，使得摇杆操作方式被广为接受。





▲掌机上也曾经出现过摇杆，这就是Nelsonic推出的《Q*Bert》。

3DM SMV
www.plumbook.cn



方向盘

1974年，Midway推出了一款叫做《Gran Trak 10》的街机赛车游戏，首次引入了方向盘和脚踏板作为游戏控制器。这款游戏采用俯视视点，玩家操纵方向盘引导赛车在一些由点构成的赛道上前进。1976年，Exidy根据电影制作的《死亡竞速2000》以开车撞人为主题，在美国社会引发强烈争议，间接宣传了方向盘的控制方式。1978年，Coleco开始推出Telstar系列电视游戏机。这部主机的第一个版本采用旋钮型控制器，后来推出了带有光枪、旋钮和方向盘三种控制器融于一体的“Telstar Arcade”。这是第一款可以用方向盘操作的游戏机，其控制器的方向盘旁边还有一个变速杆。经过多年的发展，如今的方向盘控制器已具备了力回馈、振动等功能，其操作感与真车越来越接近。



▲三角形结构的Telstar Arcade控制器。



▲历史上第一款引发争议的游戏《死亡竞速2000》。



▲《GT赛车》迷们的究极装备，采用GT Force Pro制作的“Sparco Racing Cockpit Pro”。

其他

▶作为第一款电视游戏机的奥德赛是传统型游戏方式与现代电子游戏的真正“完美结合”，这部主机的每一款游戏几乎都配备有专用设备，例如贴在电视屏幕上的塑料膜、木棒、骰子、筹码、纸牌等。画面上简单的变换的点在作用上与棋子其实没有本质性区别，这种“玩周边”的游戏方式是传统型游戏向现代电子游戏过渡的典型历史产物。





▲1980年代，Coleco在市面上推出了一批“可携式街机”，这批产品造型与街机相似，不过体积小得多。其中《Race Space》是操作方式较为另类的一款，采用类似方向盘的操作原理，这也是最初的空战游戏操作器。



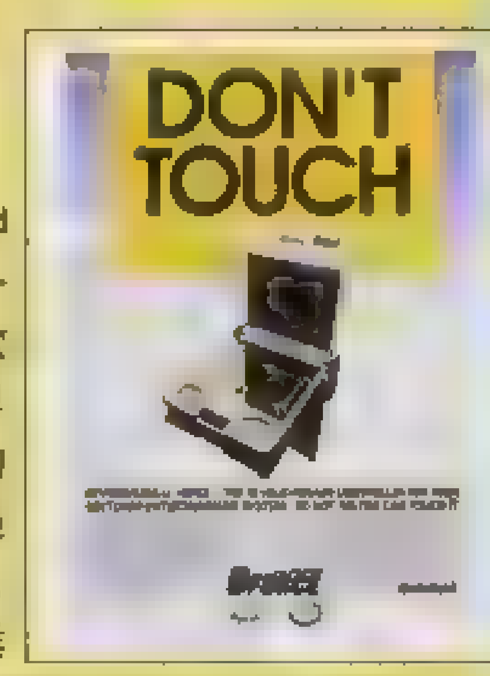
▶Channel F是第一款独立ROM插卡式游戏机，这款游戏机的控制器也是非常特殊的，该控制器顶部的三角可以向四个方向拨动，如果向下按则是输入诸如开火、发球等指令。



◀美国NES附赠的R.O.B控制器是最为另类的操作器之一，玩家可以通过机器人操纵游戏中的人物行动，这款控制器有《Gyromite》和《Stack-Up》两款对应游戏推出。NES时代的周边设备非常丰富，并且不少都是采用了体感操纵的设计丝路。



◀美泰玩具公司推出的 力量手套”（Power Glove）是一个装有传感器的手套，可以侦测手指的动作。玩家还可以通过手套上的键盘，将任何一款NES游戏中的相应动作定义为特定的手指动作 使其不仅可以用来玩专用游戏，还可以玩所有的NES游戏。不过这款手套的实际操作性非常糟糕。



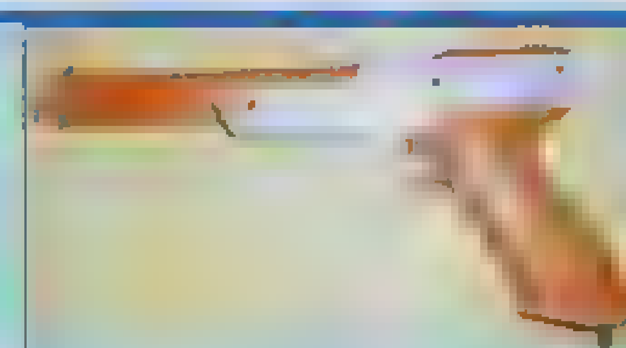
▶BroderBund推出的U-Force是一款比EyeToy早了十几年的动作侦测型操作设备，通过两块垂直面板侦测玩家的动作、位置和速度，不过由于技术不成熟，实际上多数动作都无法准确侦测。

光枪

Brown Box设计方案确定之后，1967年7月，拉尔夫·贝尔的设计组又为其设计了一个光枪控制器。这就是历史上第一个光枪游戏。1972年奥德赛上市时推出了一个“Shooting Gallery”光枪游戏系列，在这款游戏中，玩家用光枪射击静止的标靶或者移动的点。不过最有名的光枪则是任天堂在美国推出的“Zapper”光枪及其捆绑推出的游戏《猎鸭》。由于是NES的标配周边，《猎鸭》也就成了多数美国玩家的光枪启蒙游戏。与NES相隔不久后推出的世嘉Master System也效仿任天堂赠送光枪。一时之间，光枪几乎成为与手柄一样重要的标准游戏控制器。

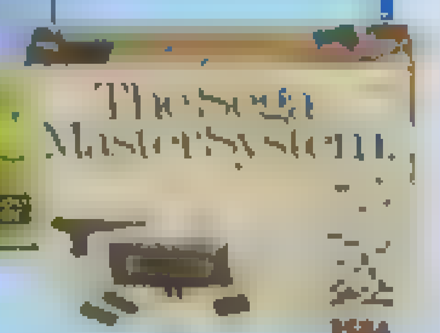


▲拉尔夫·贝尔在演示Brown Box的光枪游戏。





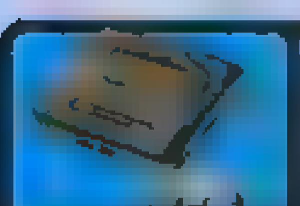
▶▲Zapper光枪和经典的《猎鸭》。



▲世嘉Master System赠送的光枪造型更接近真枪。



◀1978年任天堂设计的“Space Blaster”，这是一款玩具性质的可携带式游戏机，不过并非光枪，其游戏方式是通过两个旋钮，配合枪身的旋转进行瞄准和射击。由于各种原因，这款产品从未上市。



手柄标准化的发展期

随着游戏图形技术的进化，游戏设计者开始将主要精力放在游戏软件本身，操作方式各异的周边控制器由于成本高、应用范围狭窄而发展为某些特定游戏类型狂热爱好者们的奢侈品。此外，由于市面上平台种类的减少，游戏控制器的设计开始呈现集中化、标准化的趋势，十字键、肩部按键、类比摇杆等相继出现，逐渐形成了我们如今所看到的造型各异而功能相近的各种手柄。

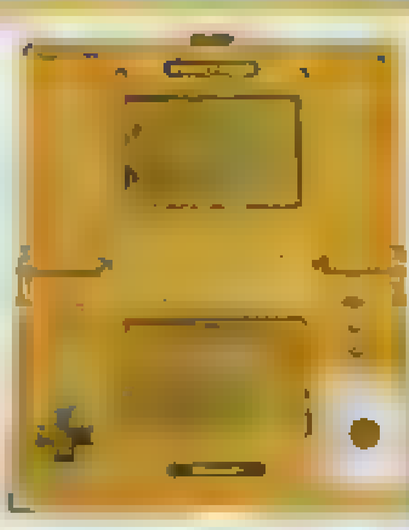
十字键



▲1970年代中期美泰玩具推出的历史上第一款掌机《橄榄球》就采用了按键进行方向控制。

“GB之父”横井军平最伟大的发明之一就是十字键。1980年上市的Game & Watch并非业内第一款掌机，不过简洁的设计、合理的价位和有趣的游戏使其大受欢迎，也使得十字键的方向操作方式深入人心。十字键的设计源自掌机可以说是历史的必然，出于便携性考虑，以按键替代摇杆和旋钮是自然而然的设计，而十字键显然是最合适的设计方案。

Game & Watch的成功进一步坚定了任天堂进入游戏机市场的决心。FC的成本预算非常有限，为了最大程度压缩制造费用，山内溥决定采用最简单的手柄设计。于是十字键结合右端两个按键以及中间Select/Start键的平板型FC手柄就这样诞生了，2P手柄左上端还有一个小小的麦克风，可以实现语音控制。不过在当时的技术条件下，精确的语音控制基本上无法实现，因此这个麦克风的实际用途并不大。



FC的成功奠定了十字键作为标准方向控制方式的地位。出于玩家操作习惯以及游戏操作方式延续性等原因，十字键的设定被延用到任天堂的各种主机上。即便是竞争对手也不得不采用类似十字键的方向键设计。

人体工学设计



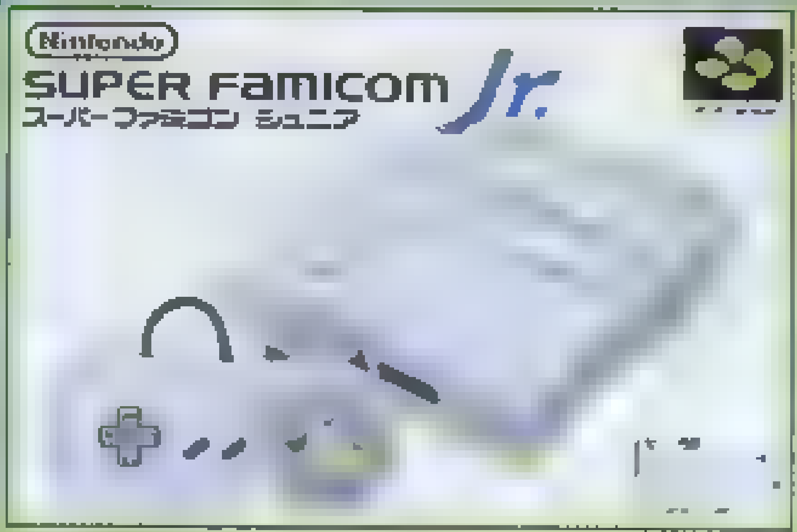


▶MD2在原来的基础上又增加了3个按键。

FC的手柄设计虽然简单实用，不过平板式造型使其缺乏把握感，手感极差。世嘉的设计师们注意到了FC的这一弱势，因此在开发新主机时，他们邀请了人体工学方面的专家为其设计手柄。出色的手柄把握感成为MD整体设计中最为人称道的亮点之一。

MD用心良苦地将人体工学引入到手柄设计中，搏得了玩家的一致好评，也为今后游戏机的手柄设计开拓了新的思路。在其后的手柄造型设计中，最著名的自然是PS家族的手柄。当时索尼内部曾经因为PS手柄的设计引发了强烈的争论，索尼产品流通管理部门认为应当延续任天堂的设计风格，迎合玩家的习惯。SCE则认为应当具有自己的特色。随后索尼社长大贺典雄试玩了PS的手柄，感觉非常不错，于是当场拍板决定了PS的手柄设计方案。PS手柄的双握柄式设计带来了最为舒适的把握感，成为当今手柄的设计标准，独特的□△○×键更是成为PS家族的标志。

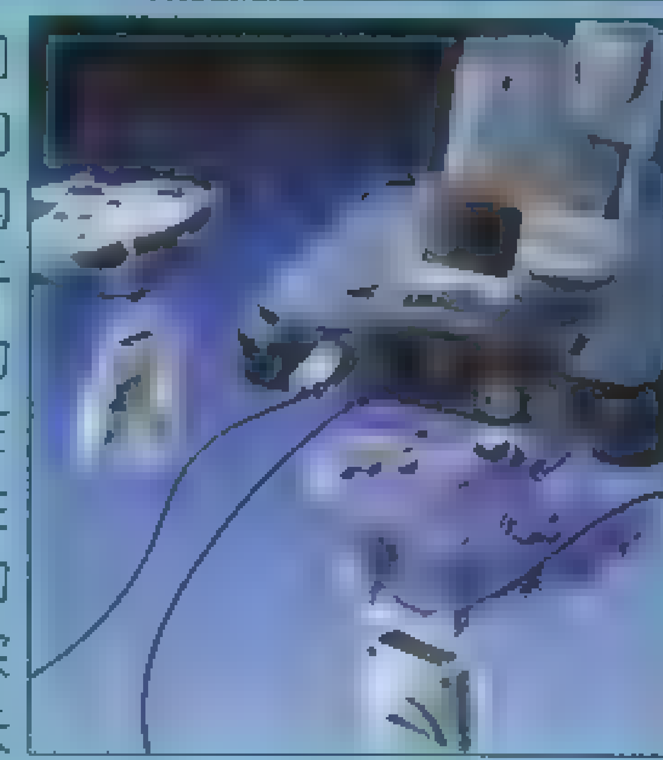
www.plumbook.cn



肩部按键

长期以来手柄的操作被人笑称为“拇指的运动”，然而随着游戏越来越复杂，所需要的按键也越来越多。到了FC的晚年，人们发现FC的两个功能键已经远远不够用了。SFC的设计是由山内溥钦点由上村雅之负责的，其手柄虽然不像MD那样采用人体工学设计，却引入了两个十分实用的按键：手柄肩部的L/R键。从此食指在游戏过程中终于不再被闲置，L R键与A/B/X/Y键的组合产生了丰富的操作可能性，使得游戏设计者的思路被进一步拓宽。

类比摇杆



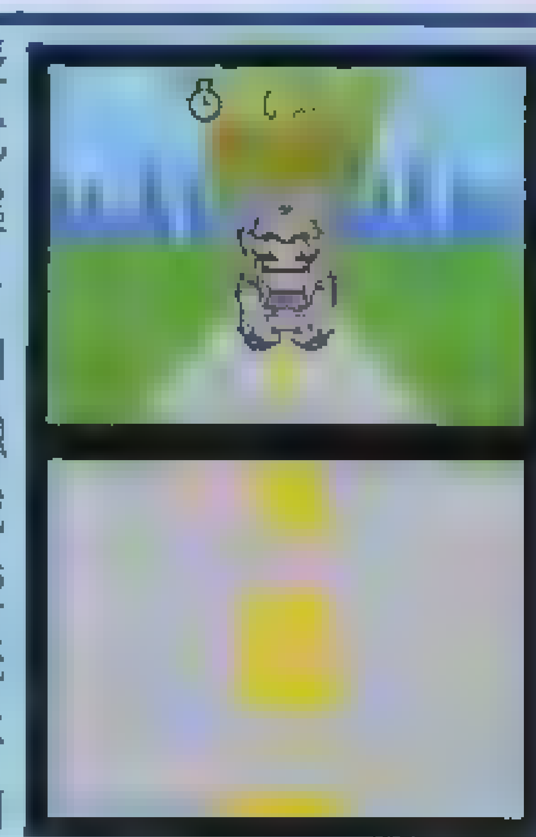
1996年6月，创造了十字键和L/R键的任天堂再次为手柄添加了新概念：类比摇杆。使用摇杆的手柄并不新鲜，然而采用压力感应技术的N64类比摇杆却与以往的摇杆型手柄有着本质性区别，根据玩家推动摇杆的力度，游戏中人物移动的速度就会相应变化，在进行3D游戏控制时，这种压力感应型类比摇杆的操作性显得极为流畅。N64手柄的另外一个贡献就是震动包的采用。根据游戏中的实际情况手柄会发出震动，真正实现了游戏的双向互动性。N64的类比摇杆可以说是任天堂为显示其3D游戏的优势而设计的，其后不久索尼就针锋相对地推出了“Dual Shock”手柄，类比摇杆从此成为3D时代游戏手柄的标准配备。

求新求变的成熟期

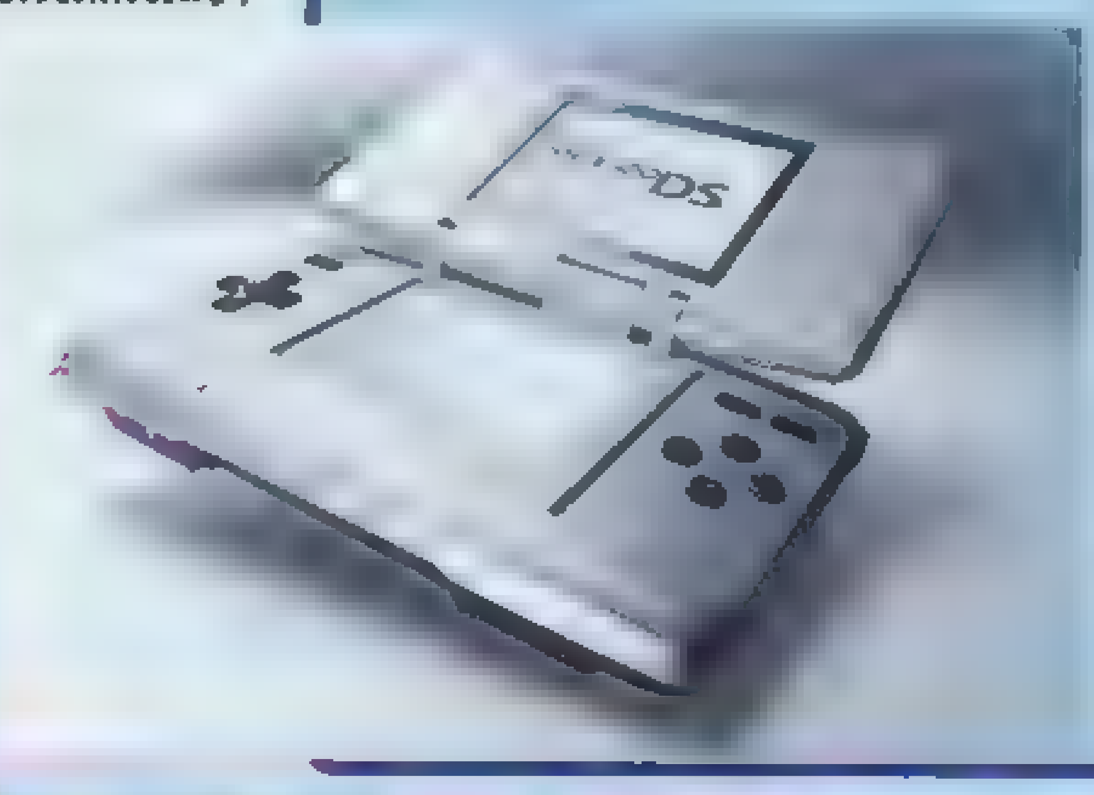
从FC手柄诞生以来，双手握着手柄玩游戏已经成为玩家的思维定势。然而，被游戏业引以为傲的“互动性”难道仅仅是手指的互动吗？电视游戏注定只是手指的游戏？在创意就是生命的游戏业，人们当然不原意看到灵感被五指方寸之地所束缚。于是，在游戏业进入程序化、量产化的成熟期时，一些先驱者开始摸索游戏方式的革命。

触摸屏

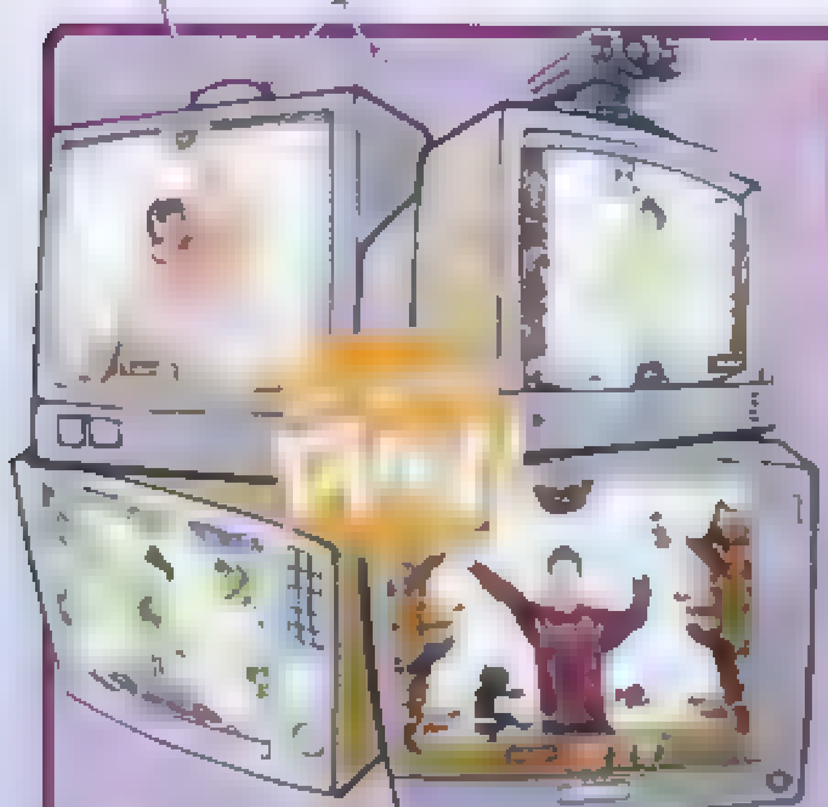
十字键、L/R键、类比摇杆，表面上保守的任天堂每次都是走在时代的前列。当人们正为图形技术的发展而乐此不疲时，从不讲究画面的“异质”的任天堂又一次为游戏业带来了新的操作理念。触摸屏游戏在PDA和街机上早已有之，不过由于缺乏游戏软件商的支持，触摸屏游戏创意一直没能得到拓展，任天堂这种主流游戏厂商的加入终于使得“触摸”成为主流操作方式之一。不过根据任天堂目前发布的数据来看，NDS的软硬件销售比例是其所有主机中最低的，NDS用户的软件平均拥有数不超过两款。创造出只有触摸屏才能实现的、RPG那样的主流游戏类型是任天堂的当务之急。



▲目前能够真正体现NDS操作性特点的主要是迷你游戏。



摄像头游戏



摄像头在游戏中的应用不能算新鲜，1998年任天堂的Pocket Camera就可以让玩家把相片拍摄到GB中，然后加工成各种有趣的图片。2000年世嘉也曾推出了DC用“DreamEye”。不过这些摄像头的应用与真正的互动性没有多大联系，真正让摄像头成为一种游戏工具的是EyeToy。

光枪、方向盘等体感型控制器之所以无法流行起来，原因在于其应用性太狭窄，无法成为多类型游戏的标准化控制设备。然而通过摄像头让整个身体成为控制器无疑具有极为多样的可能性，这也使其具备了成为标准化控制设备的潜力。2000年初，索尼研发部委任斯坦福大学太空及水底机器人设计专家理查德·马克（Richard Marks）博士担任其秘密开发项目的负责人，3年后SCEE公布了面向PS2的新概念控制器“EyeToy”。

小时候马克的父母经营着一家游戏店，那时候他经常到店里帮忙，他的任务就是掌握所有游戏后，向顾客讲解游戏方式，这使得他对游戏的操作方式有了深刻理解。EyeToy的部分技术灵感也来自于马克曾经为深海探测机器人设计的“眼睛”，这种探测眼不但可以追踪鱼群，还能对周围环境加以测量分析。EyeToy的技术原理简单的说就是将影像贴图化，也就是说摄像头拍摄出来的视频是以逐帧的静止画面输入到游戏中的，玩家的形象与游戏画面结合后就成了我们看到的画面。系统通过分辨不同帧之间的图像差别感应玩家的动作和位置，这样就可以把玩家视为一个运动的实体，与游戏中的物体结合起来。

EyeToy对于索尼扩展用户群具有重要意义，从索尼为该系列游戏所做的广告风格就可以看出，EyeToy的目标用户群是那些很少玩、甚至从来没玩过游戏的玩家。《EyeToy：Play》在欧洲的销量超过250万套，这种简单直观的操作方式已经为市场所认可。

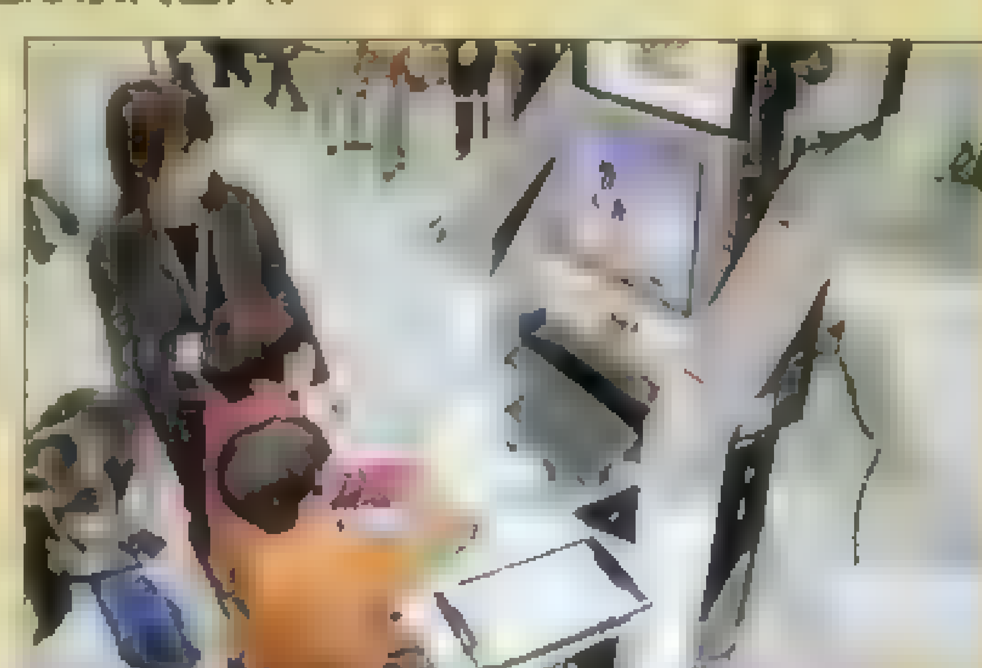


直插型体感游戏机

所谓直插型体感游戏指的是主机、控制器和游戏融为一体，直接插在电视上就可以玩的简单型游戏机，早些年的跳舞毯就是其中一种。这类游戏机的价格与普通电视游戏软件差不多，大概在4000至6000日元之间，近来在日本也是相当流行。其中最著名的就是Konami的“Play Pocms”系列，以及新世代公司的“XaviX”系列。后者还邀请了成龙担任形象代言人。



▲Konami的《热血！强力职业棒球》，玩家只要挥动手中的棒就可以击球，画面上有一个点表示击球的位置。



▶Konami《绝体绝命老爷子》，一款类似“打地鼠”的游戏。



◀高尔夫球游戏《XaviX高尔夫》。



▲《成龙Action Boxing》，玩家可以直接挥拳与屏幕中的对手战斗。





◀让体感游戏机引起主流游戏市场注意的就是Square Enix推出的《剑神勇者斗恶龙》，这款游戏采用的就是新世代公司的XaviX技术，直接对着屏幕挥剑就可以杀敌，这样的创意其实还有很大的发挥空间。

www.plumbook.cn

未来——虚拟现实的世界？

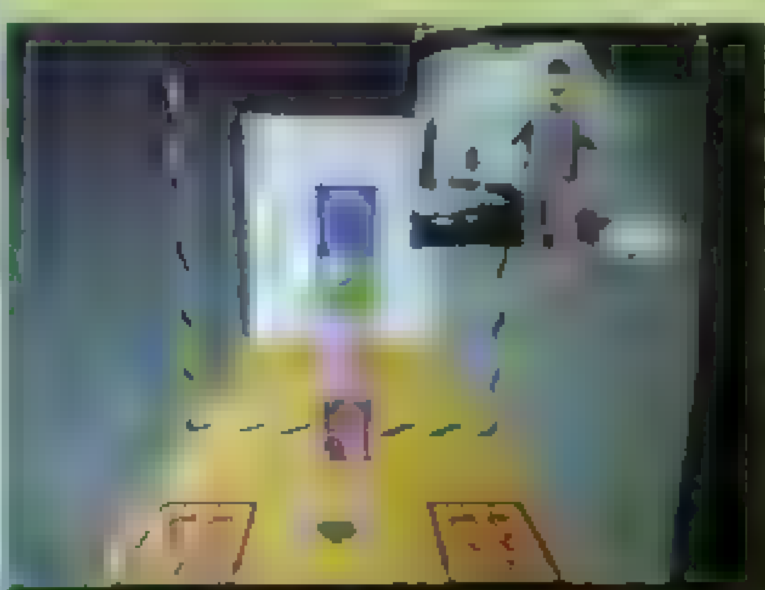
EyeToy的究极形态

本月初的“DICE峰会2005”上，理查德·马克为人们展望了游戏业的未来。在一个借助EyeToy摄像头的PS2足球游戏DEMO中，镜头会随着马克博士头部的移动而移动。这项技术是通过头部运动侦测技术实现的，在《EyeToy：AntiGrav》中就已经有类似的技术。不过目前这项技术将会耗费CPU 20%的处理性能，并且还有很多细节需要改善。不过我们完全有理由相信，在PS3时代，这种以头部控制视点的技术将会应用到FPS中。实际上，SCEE副总裁菲尔·哈里森（Phil Harrison）曾表示EyeToy技术在PS3上将会得到大幅进化，通过侦测玩家视线与表情使玩家可以使用五官和肢体进行操作，甚至实现玩家与游戏的情感交流。

马克博士演示的另外一个DEMO让我们有理由相信这种高精度侦测技术的实现。在一个DEMO中，马克博士手上拿着一个表层涂有反射材质的橡胶设备，在游戏画面中，马克博士的手接触到一张照片，这时候他用手捏紧橡胶设备，画面中的他就捏起了照片。他还可以拿着照片翻来转去，这不禁让人想起了《少数派报告中》汤姆·克鲁斯的那对神奇手套。



▲《少数派报告》中汤姆·克鲁斯戴上手套进行资料操作。



▲骷髅的动作与马克博士的一模一样。

这段演示片的技术原理是通过EyeToy摄像头前端的LED向涂有反射材质的橡胶设备发出微弱的光线，通过反射回来的光线精确判断其形态和位置，从而将其形态和位置的变化转化为游戏指令。随着技术的发展，今后即使没有反射材质的辅助，摄像头也将可以精确探测玩家的位置。并且可以通过红外脉冲探测玩家与摄像头之间的距离，解决了如今EyeToy无法分辨相对距离的问题。在另外一个DEMO中，马克博士通过摄像头出现在游戏画面中，这时候他的手上拿着一跟短棒，一群蝴蝶围着短棒翩翩起舞。当马克博士将短棒拿到自己的背后时，蝴蝶也跟着飞到了他的背后，从画面上看，蝴蝶仿佛真的在绕着他飞舞。在最后一个DEMO中，EyeToy成了真正的动作捕捉设备。马克博士化身为游戏中的骷髅，马克博士的动作就是骷髅的动作，马克博士甚至还可以指挥骷髅以各种各样的动作击打房间中的物体。将这项技术引入到游戏之中后，玩家就可以自己当动作捕捉演员，随心所欲地让游戏角色做出各种动作。从马克博士演示的已有的研究成果来看，或许在PS3时代，玩家就可以实现让自己真正成为游戏主角的梦想了。

任天堂的革命

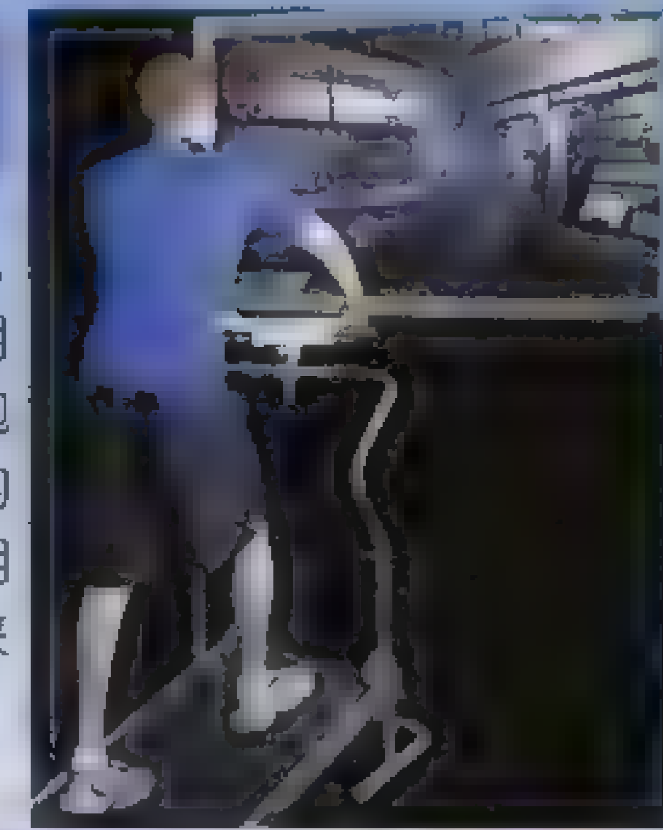
NINTENDO REVOLUTION

虽然任天堂一直没有公布其次世代新主机“革命”的消息，不过至少有一点是可以肯定的——“革命”的操作方式将会具有革命性意义！任天堂目前正在构思如何在今年的E3展上传达“革命”所代表的革命性游戏操作理念。不管“革命”的操作性如何、是否会得以流行，任天堂的这一步也可以说是不得已而为之，通过完全不同的操作方式，避开索尼和微软的锋芒，开拓自己的一番新天地，这或许是任天堂扭转目前不利局面的最佳解决方案。



▼▶目前流传的“革命”的假想图非常专业，不过并没有人们最关心的控制器的设计图。

真正的虚拟实境



不管EyeToy的动作识别能力有多精确，有一个事实是无法避免的——不管玩家怎样用身体控制主角，也不能像游戏中的主角那样跑来跑去。原地移动的动作难免会给人以别扭的感觉。不过如果你脚下踩的是一部跑步机，相信感觉就会好得多了。对于担心肥胖的玩家来说，这样一套设备绝对是最佳选择！

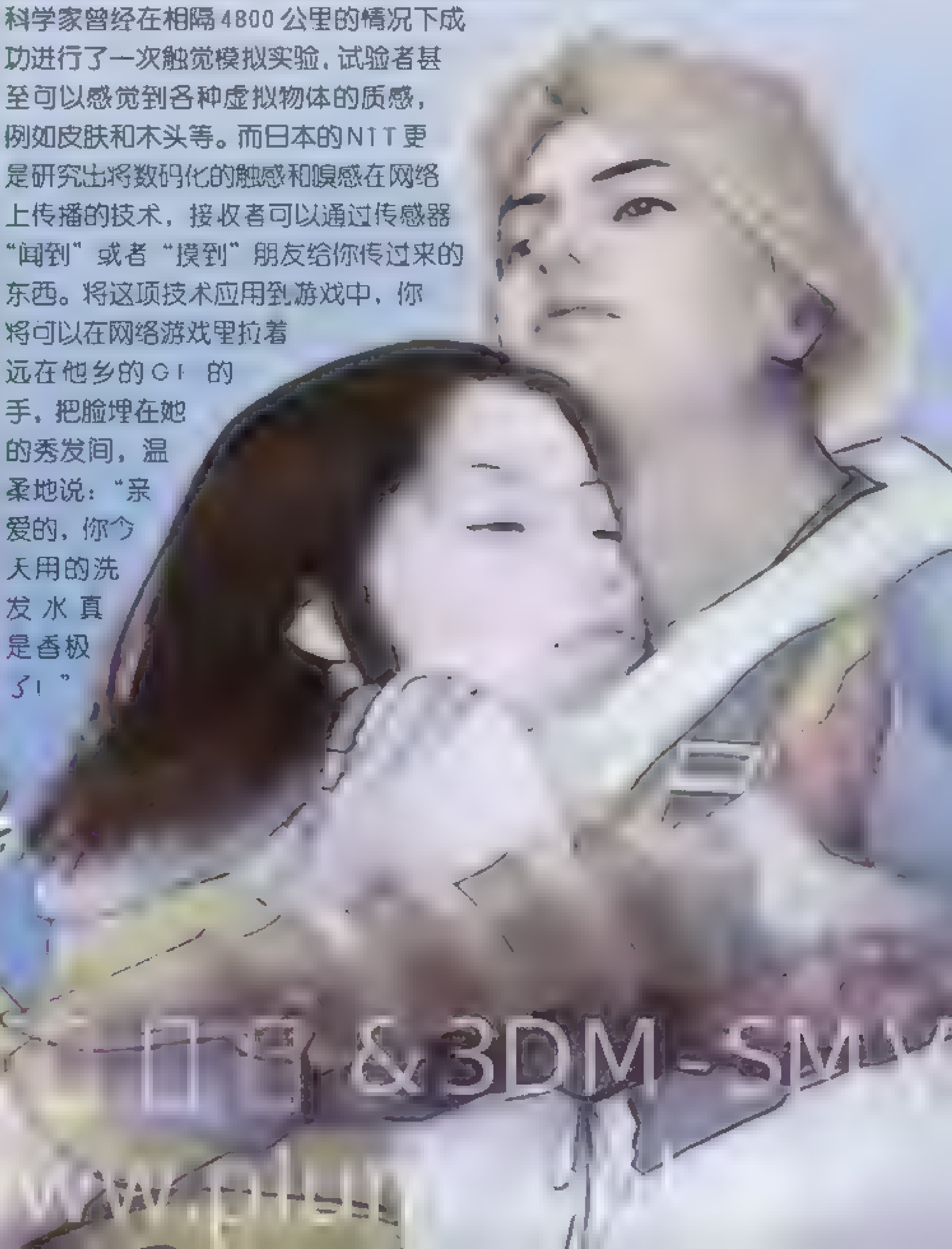




▲这款设备叫做FPGamerunner，是为FPS玩家设计的移动控制器，由跑步机改造而来。通过转动车把部分以控制转向，拇指所在部位设计有多个按键，可以用来移动镜头和射击。

虽然EyeToy可以实现通过头部移动镜头的方式，如果一些游戏需要镜头转动180度又该怎么办呢？这时头戴式显示器就可以大显神威了。索尼的PUD J5A带有2片0.44英寸18万像素液晶屏，搭配索尼专用头戴式耳机，虚拟画面大小约相当于42英寸（观看距离约2米），具备AV专用立体声Mini-Jack接口和S端子。最特别的是它所采用的部动作跟踪器（HT，Head action Tracker），能够感应头部上下左右的活动。将这款设备与游戏机相结合，玩家就可以像现实一样，转动自己的头部将周围的环境尽收眼底。

如果将FPGamerunner改造成可360度全方位移动，再搭配PUD J5A以及EyeToy的精确动作侦测，那么我们距离虚拟现实就已经不远了。不过上面所说的这些操作方式始终都是围绕玩家向游戏内输入的指令，属于单向交流，而游戏带给我们的依然只是画面和声音。如果游戏能够将感觉也传达给玩家，那就真的是圆满了。这项技术或许并没有我们想象的那么遥远。实现虚拟现实的操作感，最重要的便是触觉的实现。美国波士顿和英国伦敦的科学家曾经在相隔4800公里的情况下成功进行了一次触觉模拟实验，试验者甚至可以感觉到各种虚拟物体的质感，例如皮肤和木头等。而日本的NTT更是研究出将数码化的触感和嗅感在网络上传播的技术，接收者可以通过传感器“闻到”或者“摸到”朋友给你传过来的东西。将这项技术应用到游戏中，你将可以在网络游戏里拉着远在他乡的GF的手，把脸埋在她的秀发间，温柔地说：“亲爱的，你今天用的洗发水真是香极了！”



&3DM-SMY
www.plu



OutRun 2	SEGA	RAC
Xbox	2005年1月27日	日版
对应 Xbox Live		

SEGA PRESENTS

OutRun 2

文 多边形



《OutRun》作为世嘉公司的街机名作，曾给大家带来无数的激情回忆。时隔多年之后，这款殿堂级作品才在街机上推出了续作，表现果然超凡脱俗，除了画面相当抢眼之外，甩尾(Drift，也称漂移)的爽快感也是其他赛车游戏所难以比拟的。不久之后，世嘉公司就公布了Xbox版的移植计划，在经过漫长的等待之后，2004年的10月间分别发售了美版和欧版，而在2005年的1月，本作的日版终于发售了，相对于之前的两个版本来说，日版最大的改变是修正了之前版本中在某些赛道特定位置出现的无故拖慢现象，所以说日版的《OutRun 2》才是最终的完美版！

DRIFT 甩尾的最终奥义！

手把手教你如何掌握正确的甩尾方法

本作最大的乐趣就在于超爽快超华丽的甩尾动作。在高速疾驰的比赛中，飞一般冲入弯道并优雅地做出甩尾动作，用后轮与地面摩擦冒出的白烟将对手远远地甩到身后，这种爽快的成就感是其他赛车游戏所不具有的。由于本作的甩尾动作非常容易做出，所以很多初次接触本游戏的玩家也可以轻易上手。不过"虽然甩尾无限好，但是滥用不得了"(众编：什么破打油诗%@#*$)，胡乱在游戏中甩尾只会让自己撞个满天星，而且只要是发生碰撞、摩擦和滑出赛道，轻则速度减慢，重则赛车飞上天空……其实，本作甩尾的真正要点在于：能不甩就不甩！因为甩尾在大多数情况下对速度多多少少有些损耗，另外在甩尾之后的赛车回中也很容易因为掌握不好而撞上赛道两侧的墙壁或路上的其它车辆，所以对于那些弧度小的弯道来说，尽量使用方向键加上稍微放松油门的办法就可以轻松通过，甚至有些弯道根本就可以全速通过。在掌握了这个原则之后，多边形再来教大家一些甩尾的技巧吧！

第一步 甩尾基础 掌握甩尾的基本方法

DRIFT，原本英文是"漂流"的意思，通常用来形容赛车在高速过弯时利用车身后半部的惯性，将车尾甩向赛道外侧，以横侧车身的方式滑过弯道，这个动作便称之为"甩尾(DRIFT)"，虽然甩尾过程中由于几乎无法操作赛车而容易造成各种事故，但是若灵活合理地利用甩尾，则可以非常容易地通过弯道。在赛车游戏中，游戏制作人通常将这个动作渲染得非常华丽，并鼓励玩家利用甩尾来通过弯道，本作便是很好的例子。



本作的甩尾动作非常容易使出，无论是"AT(自动档)"还是"MT(手动档)"，在进入弯道的时候，快速松开油门并轻点刹车，然后立刻按下油门，在这个过程中同时操作方向键，你便可以看到赛车以优雅的甩尾动作在速度损失极小的情况下"甩"过弯道，让对手在你车尾的白烟中看着你绝尘而去。

除此之外，在"MT(手动档)"下，还有另外一个不用松开油门便可以做出甩尾动作的方法，那就是当你的速度在5档以上时，在过弯的时候快速地按"下档"并"上档"，同时操作方向键，同样可以使出华丽的甩尾动作。

第二步 角度与速度 注意入弯时的角度和速度

既然甩尾是为了更好地过弯，那么在过弯时甩尾的时机、入弯时的角度和速度就非常重要。一般来说，在直道与弯道的转折处稍微提前一点的地方便是开始甩尾的最好时机，也就是说是利用甩尾动作过弯而不是入弯之后再甩尾；而入弯的角度一般都是靠近弯道里侧的地方，因为甩尾动作使出的时候都还要顺着惯性笔直向前滑行一点，若是从弯道外侧入弯，那么在做出甩尾动作的时候就有可能直接冲出赛道；入弯的速度在本作中没有太多讲究，玩家大可保持最高速度利用甩尾动作通过弯道。

第三步 甩尾回中 天堂与地狱的交界

利用甩尾动作通过弯道之后便又回到了直道，那么就必须将还处在侧移惯性中的赛车回中，游戏中对于这一点做了自动回中修正，也就是在你回中的时候，电脑会给予辅助操作。举例来说，在通过一个左向弯道之后，将摇杆推向右边控制赛车回中，这时你会感觉到赛车很容易便恢复正常驾驶状态，这便是电脑的辅助操作，目的是为了降低游戏难度，让玩家享受到更多的爽快感。

但是，不要因为有电脑辅助就忘乎所以，如果错过了回中的最好时机，那么迎接你的就是赛道旁那坚硬的石壁，继而就会看到你的赛车在"砰"的一声之后伴随着手柄的震动飞向空中……

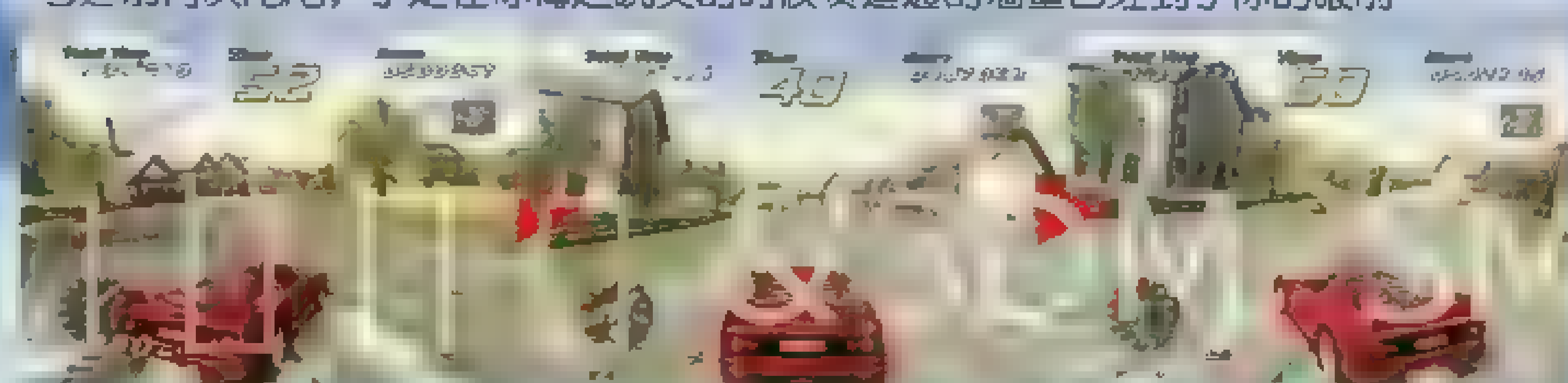
第四步 S型弯道 考验赛车性能和玩家技巧的地方到了！

游戏中最难的地方莫过于S型的弯道了，在你刚刚以一个漂亮的甩尾通过第一个弯道时，马上一个和车头方向呈180度的反向弯道毫不犹豫地出现在你的眼前，于是手柄便在手忙脚乱中飞向太空……

其实，在本作中遇到这种情况大可不必惊惶失措，因为本作最终的目的还是要玩家体会爽快而不是故意为难玩家，通过S型弯道的方法也很简单，如果是弧度较小的S型弯道(如Palm Beach赛道中最后阶段的S型弯道)，不必使出甩尾动作便可以尽量在保持直线的情况下通过了，而弧度较大的S型弯道(如Coniferous Forest赛道中段的S型弯道)，在甩尾通过第一个弯道后，在两个弯道交汇处只需将摇杆推向另一个方向而不用松开油门，赛车便会自动做出下一个反方向的甩尾动作，电光火石之间S型弯道便轻松搞定！

游戏中还有一种准S型弯道(如Industrial Complex赛道中最后一个S型弯道)，其特点是两个弯道并不是直接相连，在其中还有一小段直道，目的是为了迷惑玩家，如果这时你因为看到直道而将赛车回中的话，那么等待你的就是下个弯道的墙壁！所以这时的办法就是继续保持甩尾动作，直到在下一个弯道前再将摇杆推向另一个方向，这样的弯道同样轻松搞定！

最可气的就是伪S型弯道了(如Industrial Complex赛道中段的部分)，其特点是两个弯道之间的直道是足够长的，也就是看起来好似准S型弯道其实不然，在你为了下一个弯道而在直道保持继续甩尾动作时，却发现这个直道长度足够让你回中并在下一个弯道前再次甩尾，于是在你悔之晚矣的时候赛道边的墙壁已经到了你的眼前……



www.plumbook.cn

在所有赛道上飞驰吧！

街机模式全15条赛道完全攻略

本次移植借助Xbox的强大机能，完全忠实地再现了街机版全部15条赛道的原貌，这15条赛道各具特色，而且由于游戏特殊的进行方式，每次玩游戏都会有不同的感觉！在这些赛道中，不断有各种S型弯道或者U型弯道在等待着玩家的到来哦，下面就为大家详细解说一下每条赛道的特性吧！



赛道1 Palm Beach

可以说是游戏的热身赛道，海滩边的超长弯道可充分体会甩尾乐趣，最后的S型弯道不用甩尾便可直接通过。



赛道2 Deep Lake

最初的挑战赛道，第一个弯道可轻松通过，后期有一处S型弯道，难度并不大，但是由于交通状况复杂，还是要小心通过。

赛道3 Alpine

赛道初始便有一处S型弯道，不过只要操作得当便可全速通过，后半段有两处颇有难度的弯道，注意入弯甩尾的时机。

赛道4 Castle Wall

道路最宽的赛道，并且弯道也不是很难，但是重点在于交通状况很复杂，很容易在甩尾的时候与其他车辆相撞。

赛道5 Coniferous Forest

这个赛道中有几处需要连续甩尾通过的S型弯道，难点在于最后一个S型弯道的长度很短，需要玩家的快速反应能力。

赛道6 Desert

最开始的弯道有一些难度，另外在最后有一处S型弯道，甩尾法和直线通过法都有点别扭，建议利用路肩牺牲一点速度通过吧。

赛道7 Cloudy Highland

风景最为独特的赛道，头顶厚厚的云层令速度感倍增，赛道中盘过后有连续的S型弯道，熟练使用甩尾来通过吧。

赛道8 Industrial Complex

充满重金属气息的赛道，道路也很宽，基本不用松开油门，在弯道也可充分享受甩尾的快感，不过要注意路上的重型车辆。

赛道9 Snow Moutain

白雪皑皑的赛道，速度快惯性大，同样也有很多连续的S型赛道，车辆并不是很多，小心控制车辆便可轻松通过。

赛道10 Ghost Forest

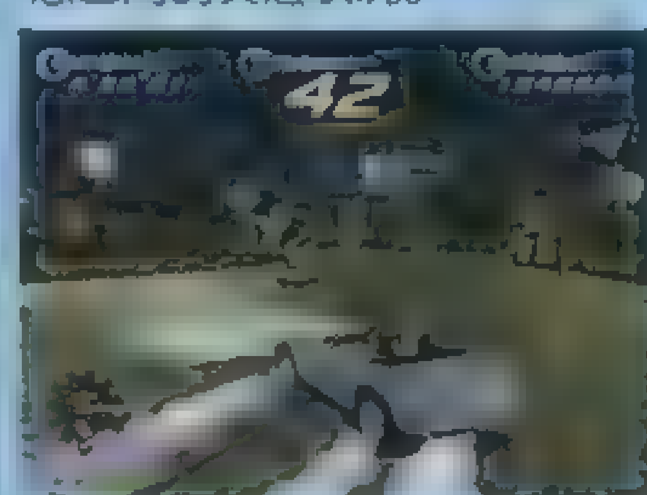
仅有的两个夜间赛道，道路狭窄且弯道众多，其中一个放有橙色锥桶的弯道要特别小心，后期连续的S型弯道也要注意。

赛道11 Tulip Garden

赛道中盘有连续的S型弯道，后期的S型弯道颇有难度，记住有些弯道可以直线通过，而有些则必须甩尾通过，请小心辨别。

赛道12 Metropolis

又是一个黑夜的赛道，最开始的弯道尽可能全速通过吧，不过别太忘乎所以，中盘有一处超长的弯道，过弯时注意四周的交通状况。



赛道13 Ancient Ruins

几乎整条赛道都是弯道，道路看起来很宽，但是两边的沙地路肩却是速度杀手，甩尾的时候很容易就落入陷阱之中。



赛道14 Imperial Avenue

最初的S型弯道并不难，但是进入中盘之后弯道的难度逐级上升，最后的一个S型弯道更是令人难以容忍，千万不能犯错。

赛道15 Cape Way

中盘以后的S型弯道不要强攻，略微牺牲一点速度吧，特别是后期的S型弯道，如果强行高速冲击的话，胜利只会离你更远。

不可能的任务：获取美女芳心

总共96个超级变态的任务等待着你来挑战哦！

本作最吸引人的模式便是家用机的原创任务模式，这个模式与街机版的“心跳模式(Heart Attack Mode)”有些类似，只不过赛程更长、任务更多、难度更大，总共有16个关卡96个任务在迎接玩家的挑战！不过仔细算来，任务的种类一共只有19种，了解了这19种任务的目的，通过也不是很难的事情，下面就把这19种任务给大家解说一下



任务名称	任务目的
DRIFT	在赛道指定区域内甩尾，不得碰上任何车辆和滑出赛道
MAX SPEED	在赛道指定区域内以指定速度以上的速度通过。
CRAZY CONVOY	在赛道指定区域内不要撞上任何车辆。
RUSH HOUR	在赛道指定区域内超越尽量多的车辆。
HEART BREAKER	在赛道指定区域内将其他车辆周围的心吸引过来。
SNAP HAPPY	在赛道指定区域内甩尾，并在两个对焦框合并时按下快门(A键)
HEART COLLECTOR	在赛道指定区域内收集指定数量的红心。
LOVE COURIER	取得赛道上的红心，并通过指定区域来收集。
LASER BREAKER	穿过赛道上车辆之间的镭射光线来收集红心。
CONE GATE	穿过赛道上两个黄色锥桶之间便可收集红心。
CONE RUNNER	撞倒赛道上所有蓝色锥桶便可收集红心
ZONE RUNNER	通过赛道上的指定区域(红色或蓝色)便可收集红心。
MASS MAYHEM	赛道头顶飞过带运算符号的数字， 在赛道终端选择计算后的结果。
MEMORY TEST	记住头顶飞过的水果符号和出现的顺序， 在以后的赛道中按照行驶即可。
SINGLE RACE	最普通的竞速模式。
KNOCKOUT	在SINGLE RACE的基础上，每通过一个赛道便淘汰最后一名。
TIME TRIAL	向你的赛道速度极限挑战吧。
RIVAL RACE	与对手进行死亡竞赛，不是胜利就是失败。
REVERSE RACE	在反向的赛道上进行SINGLE RACE。

街机模式中心跳模式的特殊任务发生条件

关卡	任务种类	发生条件
Stage 3	特殊任务1	在Stage 2中完成各种任务的评价均在'B'以上。
Stage 4	特殊任务1	在Stage 3中完成各种任务的评价均在'B'以上。
	特殊任务2	在Stage 3中完成各种任务的评价均在"AA"以上。
Stage 5	特殊任务1	在Stage 4中完成各种任务的评价均在"A"以上。
	特殊任务2	在Stage 4中完成所有任务的总评价均在"AA"以上，并且本关的特殊任务1和3也没有发生。
	特殊任务3	在Stage 1～4中完成所有任务的总评价均在"AA"以上或者在Stage 1～4关中没有发生过一次碰撞。

游戏中除了原创“任务模式”中的96个关卡外，在街机模式下的“心跳模式”中还有综合任务关卡，也就是将各种任务随机安排在各个赛道中，挑战难度也不小哦！上表就是在这个模式下如何获得特殊任务以赚取高分的条件，有些条件相当苛刻，例如最后一个特殊任务的条件是前4关中不允许发生一次碰撞，这简直是不可能的任务。



而在街机模式通关后出现的制作人员名单旁，会随机播放一段小动画画面，内容一般都比较搞笑，玩家可以留心一下。

www.plumbook.cn

游戏立方 GAME³

VOL.076 栏目主持：多边形

Email To:game3@ucg.com.cn

多边共享区 ENTER THE GAME

【多边形 提供】中国游戏市场彻底研究2005

众所周知，全球的游戏市场目前集中在美国、日本和欧洲三地，其中蕴涵的巨大经济价值已经超过了很多传统行业，不过近年来受到全球经济不景气的影响，这个市场略显疲态，于是投资商们纷纷将目光投向了拥有巨大潜力的中国市场，虽然中国市场目前还存在着诸如盗版等令人头痛的问题，但这蕴涵着无限商机的市场是这些业界大鳄绝对不会放手的。

近日在日本出版了一本《中国游戏市场彻底研究2005》，本书由日本立命馆大学政策科学部助理教授中村彰宪先生所著，中村彰宪先生是日本游戏界公认的资深学者，曾在日本国内发表过多篇对中国游戏市场研究的文章，在业界影响极大。本书是今年的最新版本，主要内容包括：日本企业进入中国市场的策略研究、中国网络游戏市场彻底调查、中国大陆网吧服务彻底调查、中国网络游戏玩家消费特性和购买力调查、海外流行文化和日本动漫在中国、任天堂的中国战略：神游科技的挑战和机遇、中国行政机关政策研究、正版与盗版的流通形态等内容，书中阐述了中国游戏市场近年来的发展，对拥有1400万玩家的3年内规模激增20倍的中国网络游戏市场进行了深入的研究，并对中国盗版市场和具有中国特色的经济体系发表了独特的观点，同时对意欲进入中国市场的日本企业提出了诸多建议，是日本业界人士必备的一本研究参考资料。本书售价高达30000日元（约合2400元人民币），显然这不是一本面对普通读者的读物。



多边形在这里只想说，国内目前还从未有过如此一本系统地研究中国游戏市场的出版物……

【D·S 提供】《逆转裁判》FAN BOOK发售日确定！

原本预定在2004年1月发售的"《逆转裁判》系列"FAN BOOK《公式海贼本 逆转裁判～爱与法庭～》已经经过数次延期了，先是延期到去年2月，然后又推迟到7月，最后更是变本加厉风声全无了。目前，这本被FANS们广为期待的"圣书"终于确定了将在今年3月25日发售，价格为1155日元（含税）。该书中不仅包含了系列人气角色一些从未公布过的绝密档案，还收录了《逆转》之父巧舟先生与人气推理作家有栖川有栖先生的对话访谈、3篇游戏主题小说以及系列第一作人设末包久美子老师所绘制的精美插画，如果你是该系列FANS的话那就千万不要忘记它的发售日期哦。



【卡伦 提供】萝莉女忍暗杀日本游戏媒体

2005年3月3日，日版的《红忍 血河之舞》便将发售，而随着发售日的日渐临近，VUGAMES也展开了最后一波的宣传攻势。不过，这次他们可没有采用推出新宣传片、公布更多情报等形式，而是……直接派出女忍者袭击日本各大游戏媒体……



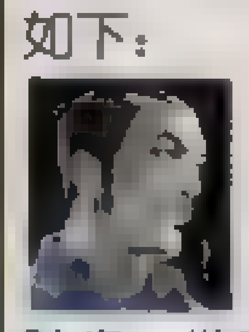
大家在图片中看到的这位COSPLAY本作女主角红的女子，便是VUGAMES请来为本作代言的赛车女郎桥爪右里。而她在拜访编辑部时，更是亲自使出了游戏中的卖点技巧"色诱"。请看看上边的这两张图吧，在编辑部的入口处，桥爪小姐正如游戏中一样倚在墙边摆出一副充满诱惑的姿势，而那位中计而色迷迷走过来的大叔最终的下场就是被铁线套牢，哀号着倒在地上。而在另一编辑部，这位身穿花上衣的仁兄也不幸中招，不过看他们的表情，似乎都是满享受的样子嘛。

同时，随同桥爪一同来访的还有为红配音的女星安达佑实，派遣两位美女来到游戏媒体，以令他们心甘情愿地为自己宣传这款作品，VUGAMES的手段还真是毒辣啊！（笑）


▲红请大家多多关照。

【[illegible] 提供】《樱坂消防队》年度最佳评选

不知道大家还是否记得《樱坂消防队》呢？这一款以消防为题材的小品级游戏，却给我们带来了超越感官刺激的真实思考。在游戏中，无论主角、配角，还是跑龙套的都有精彩演出。近日里，樱坂市消防局搞了一个年度最佳消防员评选活动，就好像最佳班干部、三好学生一样，它们都起到了督促、鞭策、鼓励大家的作用。根据内部票选和群众参与的结果来看，前三甲位列如下：



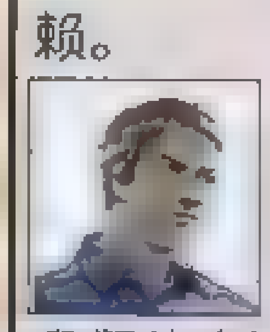
第1位 岛龙司

点评：想不到由这位"死跑龙套的"获得年度最佳消防员！虽然龙司只是个跑龙套的，但是他岗位技能娴熟、敢于身先士卒、做人踏实、做事高效，拥有一位这样的班干或同事，真是会令人备感放心。



第2位 中津川和也

点评：活跃于火场第一线的副队长和也以微弱的票数之差获得亚军。在那副眼镜后面，是冷静沉着、睿智、自信的目光。作为一位身处一线的领导，他深得大家的信赖。



第3位 本条雄一郎

点评：虽然一年前他因工殉职，但他仿佛依然活在我们的身边，与我们并肩作战。为了保护人民的生命财产安全，不知有多少消防战士在背后默默地牺牲付出。



【邪魔天使 提供】欧美《火纹》同人

“《火焰之纹章》系列”作为S · RPG的鼻祖，不仅在日本和国内，在欧美地区同样很受欢迎，虽然欧美地区正式发卖《火纹》是从《烈火之剑》开始的，但欧美玩家同样了如指掌，甚至有民间翻译的英文版本出现。当然，欧美玩家的欲望还不仅此而已，他们无时不刻在幻想着这些经典作品以其他方式出现。自从GBA版的《火纹》登场后，他们试图想象将SFC版的《系谱》、《776》等作品搬上GBA会怎样？于是就出现了下面的梦幻场面，不知道有多少人能看出这都是哪几章的内容呢？当然，其中不乏关公战秦琼的恶搞版本。

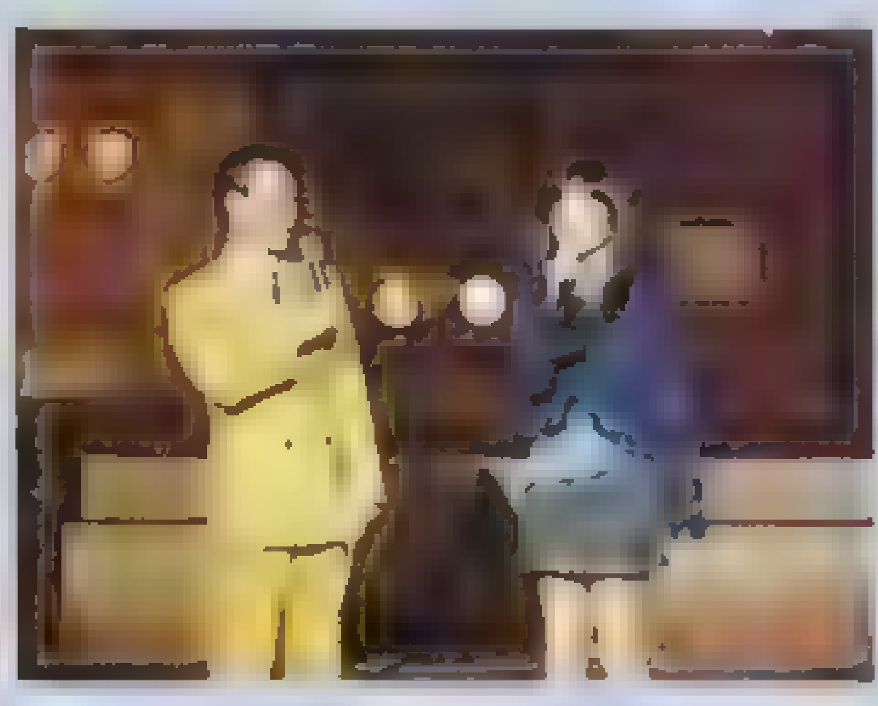




【沙罗 提供】[illegible]

作为惯例，同时也为了纪念“《超级机器人大战》系列”的总销量突破1000万套，Banpresto于2月12日举行了“超级机器人大战感谢祭2005”。

在会上，Banpresto一口气公布了《第3次超级机器人大战α》以及《超级机器人大战原创世纪》动画版的相关影像，引起了在场观众的强烈反响。特别是画面放映到几位成熟女性进行“X摇”时，观众们更是赞声不断……



除此以外，会上照惯例进行了各部机器人动画片主题歌的现场演唱，就连20年前为《超时空要塞》中的林明美配音的饭岛真理女士也专程从洛杉矶赶来助阵。许多玩家也是首次得知，饭岛真理与神谷明再会面，是自从《超时空要塞》配音结束后的第一次……她的两首歌曲《可曾记得爱》以及《我的男朋友是飞行员》让现场一下子被安稳祥和的气氛所包围，想必大多数的玩家都回忆起了当年观看原著时的感动吧。(她的许多歌曲都是亲自编词作曲并演唱的，其实力之强令人钦佩。老实说，她年轻时的样子很漂亮，很像原著中的林明美)



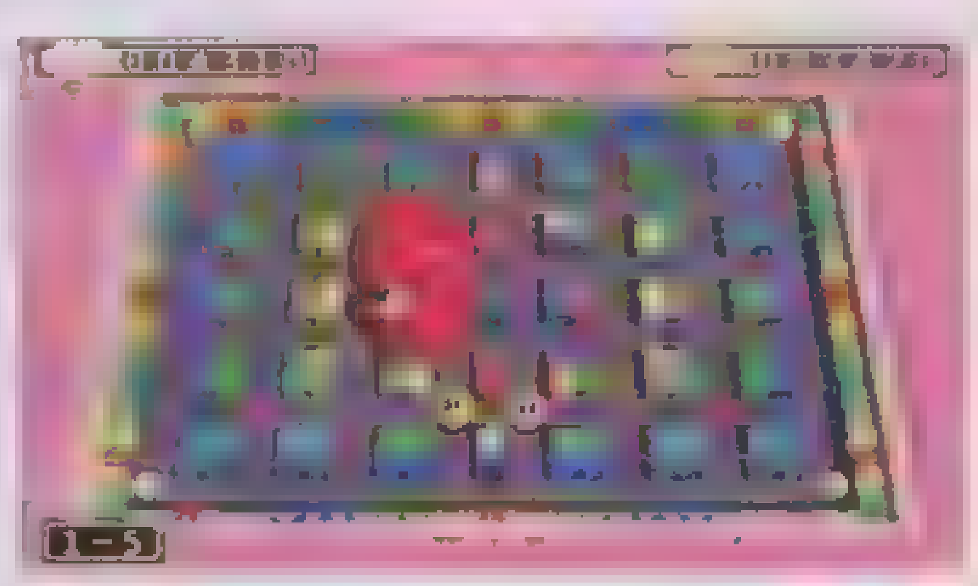
此外在1月24日，Banpresto的人员在《超级机器人大战原创世纪》动画版的录音棚中进行了各个著名配音演员的采访录音工作。水谷优子、森川智之、三木真一郎、冬马由美、置鲇龙太郎等知名声优均接受了采访。出于篇幅考虑，这里就不再列出他们的配音心得了，感兴趣的读者可以登陆以下网址观看具体采访经过。

http://pc.webnt.jp hotnews/hot 050207.html

【SOUL 提供】[illegible]

早在GBA时期，就有很多游戏能够一卡多人玩，这让多人游戏进行起来轻松、方便。到了如NDS时代，由于无线通讯功能的加入，一卡多人的游戏方式更是得到了更大程度的普及。但是你知道吗，PSP同样有一套游戏供多人共玩的作品，那就是2月24日推出的《南梦宫博物馆》！

只要其中一人拥有《南梦宫博物馆》游戏，就可以通过无线通讯功能把一些游戏“分享”给其他人，当然“分享”的其他人只要拥有PSP主机就可以了，不需要自带游戏。从持碟人那里“分享”过来的游戏，不但可以和朋友一起进行多人游戏，也可以把它当作试玩版，自己进行单人游戏，只要不关机，就可以一直玩这个试玩版。


▲呵呵，一人扮演吃豆先生，一人扮演吃豆小姐，情人节就应该玩这样的游戏嘛。

【星夜 提供】[illegible]

2月15日，韩国的Webzen公司在汉城某酒店召开了新闻发布会，一口气公开了6款网络游戏新作。这次公开的作品有国际顶尖游戏制作人的新作，也有采用最尖端的“虚幻3”引擎开发的网络FPS新作，显示了Webzen的强劲实


▲《Wiki》的游戏画面。


▲《塞尔达传说 风之杖》的游戏画面。

力。然而当一款叫做《Wiki》的网游新作公布时却引起了台下的嘘声一片。从公布的画面不难看出，这款游戏显然是在抄袭任天堂的名作《塞尔达传说 风之杖》，无论是画面风格还是人物造型都与《风之杖》几无二致。不过在卡通渲染技术的应用娴熟程度上，《Wiki》比起《风之杖》还有很大的差距。讽刺的是，韩国媒体对于这款《风之杖》的评价很高，认为该作“是体现了Webzen游戏开发企划能力的实力之作”。

Webzen的代表作《奇迹》是市面上最成功的网络游戏之一，注册会员数达到5600万，仅在亚洲的同时在线人数就超过了50万。此前这家公司在美国纳斯达克上市筹集了9千多万美元的资本。这次公开的6款新作中还有一款游戏是风靡全球的“《横行霸道》系列”生父David Jones开发的最新网络游戏《All Points Bulletin》(APB)，从公开的概念图可以看出，这款游戏似乎也是类似《GTA》的警匪枪战型作品。


▲《GTA》生父David Jones开发的《APB》。

【[illegible] 提供】[illegible]

本期的赠品之一“游戏秀球”是一件有趣的纸模摆设，当然，它的制作难度可要比不久之前赠送的《红侠乔伊》杂兵纸模简单得多了，知道制作方法后一般只需要五至十分钟便可完成。不过鉴于在制作样品时编辑部的几位小编都有些不得其法，所以还是在这里对制作方法进行图文分解说明。

①所需工具为剪刀和透明胶带，如有胶带架，连剪刀都不需要使用。

②为方便读者，本次的纸模原图进行了切割，4个部件只要按一下就会掉落。(如图1)

③将六边形图案之间的连线折叠一下，并将两个长条形部件用胶带粘成一个环形，(铁拳5图案的右下方的那条边与Koei的左上相连)另两个部件则粘成两个“盖子”形状。(如图2)

④从图2可以看到，两个盖子的下方各有5条边，而环形的上下方也各有5条边，把这些边一一粘接。

⑤游戏秀球完成后就是图3这个样子的。不过这只是样品，与最终成品在颜色上会有些差别。各位玩家还可以把游戏和厂商LOGO粘在里侧，这样可能就会有完全不同的感觉了。


图1


图2


图3



Q 多哥好，在下是UCG的超级老读者了，客套话就不多说了，现在有几个关于PSP的问题想询问一下：我的一个朋友在日本准备给我邮寄一台PSP，但是现在听说PSP在质量上有很多的问题，所以暂时没有购买。大致好像都集中在以下几个方面：①有“飞碟”现象。②有一定的几率开机即死机。③按键比较容易损坏。另外还有几点：④听说PSP很快就有港版了，而且是中文界面的。消息准确么？发售日期有消息了吗？⑤PSP现在有几种型号？如果上述问题属实，那么在下一个型号里有没有可能改进呢？⑥PSP读盘速度慢的情况有没有可能在短期之内有所改变？问题就这么多，给多哥添麻烦了。为了我的PSP大计，请多哥务必回答啊！【张思谕】

A 胜负师 ①所谓“飞碟”现象是在游戏运行且读盘时，突然打开UMD碟仓，这样UMD光盘就会因为离心力而弹出，最远飞行距离据说可达两米。（真乃是居家旅行，杀人灭口，必备良器！）只要不打开碟仓就不会有事。②死机现象一般出现在待机时间过长后再开机时，所以也不能算是大问题。③所谓按键问题是仅指方块键，在设计上“有可能”存在缺陷，有一定几率会失灵。（久多良木健大大曾矢口否认了这一点，说“方块键就是这么设计的！”）但SONY已经放出消息，可为方块键损坏的PSP免费修理，只是在国内无法享受这种售后服务。④PSP港版的传闻一直不断，只是很遗憾，至截稿日为止发售日仍然是个谜。⑤现在PSP只有两种型号，即日版与美版各一种，如果今后出现新的型号，有可能对方块键问题进行一些修正。（这也许只是胜负师个人的美好愿望，汗！）⑥PSP读碟速度还是与软件有关，应该说大部分软件的读取速度还在可以接受的范围之内，只是有种回到PS时代的感觉。相信随着厂商对PSP游戏开发环境的把握度不断上升，今后PSP游戏的读取速度应该也会有不同程度的提高。希望我的回答对于你以及很多对PSP持观望态度的玩家会有一些参考作用。

Q 胜帅哥好，有几个《VJ2》的问题请教：①第12房和30房要连续五个场景V和彩V，请推荐一下比较简单的连续场景（不要和我说全BOSS关全彩V哦。②120期上说的“极速SZ连拳”和“SZ勾拳”有什么区别？我似乎没试出来过极速来。③顺便问一下《VJ1》里面但丁的STINGER是怎么使的？我看了N+1遍影像还是没听懂啊！【上海 枫シ爵爷メ】

A 胜负师 ①最容易的当然是第一关啦，选最低难度，回避后打连击，受伤时就变身，小心一点，连续5个场景彩V应该没问题。（关键是对难度没要求）②极速SZ连拳的操作方法是SLOW+ZOOM IN+拳按住后，再连点方向↓，这样可以取消硬直，使SZ连拳只出左拳，出拳速度会快1.3倍左右。如果是SZ时先按了↓，再按拳那就会变成SZ勾拳了。极速SZ连拳可能需要一些练习，但并不难掌握。③STINGER是但丁连按拳键出的连续技的最后一下，配合SZ使用，攻击力奇高。SZ STINGER算得上是《VJ1》中的秘奥义了，不过这一招需要把前面的连续技出完才能使用，所以只有熟练把握发动SZ的时机，才能把STINGER的威力发挥到极限。

Q 胜负师你好，首先祝你元宵节快乐，然后有件事要向你请教：我有PS2，以前都是在家里玩的，现在把它带到学校里来了。但是寝室里只有电脑没有电视，我同学说叫我买个电视卡，用那玩意儿效果怎么样啊？还望胜哥指教。顺便一问，有次在杂志上看见众小编工作的工作室，有很多的电脑，却没看见电视，你们是不是都用电脑玩电视游戏的呢？【杭州 李兴】

A 胜负师 虽然拿到杂志时元宵节早就过了，但还是要补祝一声“元宵快乐！”电视卡“那玩意儿”的效果怎么样其实不止李老弟一个人问起，这里就一并回答了。首先要说明的是电视卡的效果好坏与电脑配置关系不大，（中等配置的就成，当然也不能太烂）电视卡好，显示效果就好。市面上的电视卡从数百到数千元不等，家用的话几百块钱的就足够了。当然，这种低端的电视卡显示效果相当有限，就算是千元左右的电视卡也无法与同价位的电视在玩游戏方面相抗衡。特别是一些场景比较昏暗的游戏，用电视卡有时会让人很郁闷。不过电视卡有两个明显的优点，一个是可以截图，将游戏中的一些精彩或搞笑画面保留下来是电视机很难做到的。另外就是可以利用软件录像，操作方面虽然不比录像机方便，但是在保存与交流便利性方面有比较大的优势。既然你的宿舍里只有电脑，搞一块两三百块钱的电视卡凑合着用也未尝不可。另外，由于小编们做攻略时是一定要截图的，所以多数情况还是在用电脑玩电视游戏。不过平时娱乐的话还是都愿意用电视来玩。

Q 我是一个足球迷，听说konami将会在PS2上发售《WE8网络对战版》，不知在国内有没有条件享受网络的乐趣？如果可以不知该如何操作，麻烦详细说明一下。谢谢了！还有一个问题，以前在贵刊得知Konami将会在PSP上开发“《WE》系列”，但现在一直得不到这方面的消息。我想问一下如果有的话大概会在什么时候发售，这将直接影响到本人何时购买PSP的计划。【吴敏】

A 胜负师 说起来《WE8LE》要实现网络对战还有些麻烦。首先要有PS2的网络套件，对于狂热FANS来说，这一点并不是难点所在，最关键的是《WE8LE》的网络服务是收费的，参加联赛每月要交300日元，参加大型的官方比赛还要另外交钱。每月折合下来二十多元钱倒是没什么，可是需要使用国际信用卡来支付，这对于一般玩家（特别很多还是学生）来说要求就比较高了。游戏3月下旬就会正式发卖，我想无论有没有条件进行网络对战，各位WE FAN都会义无返顾地投身到《WE》新作的怀抱中，毕竟游戏本身还是会有一些变更点的。不管怎么样，等游戏发售之后，编辑部的“WE小组”都会尽一切可能切实体验一下网络对战部分，到时会在体验报告中详细介绍其操作细节，请广大WE玩家到时捧场。PSP版《WE》只是列在了Konami今年的开发名单中，具体情报在截稿之前尚未可知，如有消息，我们会在第一时间公布。

大家来找碴

Q 可能是众小编日版游戏玩得太多，导致英语听力欠缺，因此台国DVD《BH4》剧情字幕中有许多话并非直译，有几处估计没听懂，脱离了原文，以下是我注意到的，希望小编能解释一下：

1. 一开始Leon坐在汽车上，一个警察对他说：Come on and tell us. You are a long way from home, cowboy. You have my sympathies.结果被翻译为“反正你也没事做，聊聊吧。”

2.还是在车上，Leon回答道：I'm sure you boys……maybe you did 整句话翻译不全。（抱歉，我也没听全）

3.警察下车解手时说：Ah, it's freezing! So cold all of a sudden后半句被翻译为“≠￥≠°。￥”

4.第一次遇到Salazar时Salazar被Leon骂为矮子后说：My, my! We've got a feisty one 结果被翻译为“这家伙已经够麻烦的” 接下来Salazar说：You can give us the girl because you're not worth a penny, I'm afraid. You can die 被翻译为“把女孩交给我们，因为到最后你也救不了她，然后你可以去死了。”

5.克劳德与Leon搏斗时被Ada阻止后，骂了一句：Oh,the bitch in red dress 被翻译为￥≠%￥￥

6.最后要说的是，游戏中提到power这个词时用了不同的形容词，像astouding prodigious等，结果一律被翻译为“神奇的力量”

But,however,nevertheless,yet,でも,しかし,だが,けれど,但是，然而，可是，不过……（我说这么多转折的词只是想强调）为了这次影像众小编确实付出了很多，我也并不是想打击任何人，只是希望杂志的质量能够越来越高。最后祝小编们新年快乐，UCG一帆风顺！【南京听力狂人丁果】

A 多边形 1 这里是意译，个人理解不同。2 这里……似乎没什么问题吧？3.后半句……被多边形听成了西班牙语。（汗）4.前者是意译，后者是听力错误，抱歉。5.这是脏话，故意打上乱码。6.多边形在偷懒……（汗）

首先非常感谢王某的认真指正，有些地方也的确是翻译错误，（没字幕，外加一些西班牙口音的英语的确让人头大）向大家抱歉了。正是有了像王某这样认真仔细的读者，我们杂志才能不断进步，同时也希望所有玩家对我们进行监督指正，你们的鞭策将是我们的动力。



邪魔院

让你体会语言的魅力

张宏，40岁，北京人，计算机工程专业毕业，高级工程师，现任 Internet Consultant Limited 的 CEO，电子工业出版社计算机图书部顾问。长期从事计算机工作，有八本与计算机有关的著作，涉及软件编程、网站建设、网络管理等。懂日语、英语和葡萄牙语。1999 年建立 Language Museum（语言博物馆）网站，专门提供世界上 2000 种语言的样本，是全球十大语言学网站之一，被 UNESCO（联合国教科文组织）、USA Today （今日美国）、MSN（微软）等多个机构评选为“优秀网站”。

闲聊日语

因为一句话，砸了自己的饭碗

作者：张宏

两句话，相同的意思，但却造成了两个结果，语言就是这么一个奇妙的东西，在日语中这样的情况更是屡见不鲜。虽然意思正确，但表达方式的不当也许就会招致完全相反的结果，下面这件事就是这样：有一次，某公司需要招聘一名业务人员，主要条件是略懂中文即可。招聘广告登报后，有两个人前来应聘，招聘人怕麻烦，就商定了一个时间，让他们来公司，先后面试。招聘人说：“那两个人中，A的中文水平要比B好一些，但我最后还是选中了B。”于是就有人问为什么，招聘人说：“面试时，我提了几个比较难的问题（比如日元与人民币汇率的问题），他们两个人都不知道，但A每次都回答：‘私（わたし）は知（し）りません。’，而B每次都回答‘私は知らないんです。’”也许你会问，这两句不都是“我不知道”的意思吗？有什么区别啊。其实这两句话虽然翻译成中文意思都是一样，但在日语中其含义就有很大区别了。“私は知りません。”的中文意思是“我不知道”，再没有任何隐含的意思；“私は知らないんです。”的中文意思也是“我不知道”，但与上一句相比，学问可就大了。根据日本人的说话习惯，这句话实际上是下面这句话的自谦说法，其含义是：私は知らないので。（因为我不知道，所以……） 而这句话又隐含着下面的意思： 私は知らないので、教（おし）えていただきたいと思っています。（因为我不知道，所以想请您指教） 看到这里，大家应该明白了吧。B先生说话，让招聘人听着觉得很舒服，让他有一种被尊敬的感觉，所以他选中了B先生。我们中国人常说：“嘴甜好办事”，其实日本也一样。A先生仅仅因为一句话，就把自己的饭碗砸了，乍一看，好像不合理，其实你仔细想一想，还是很合理的。假如A先生在工作中，由于自己的语言表达能力较差，得罪了顾客，让顾客觉得不舒服，公司的生意可是要受到影响的，这样的和后果可是不堪设想的。



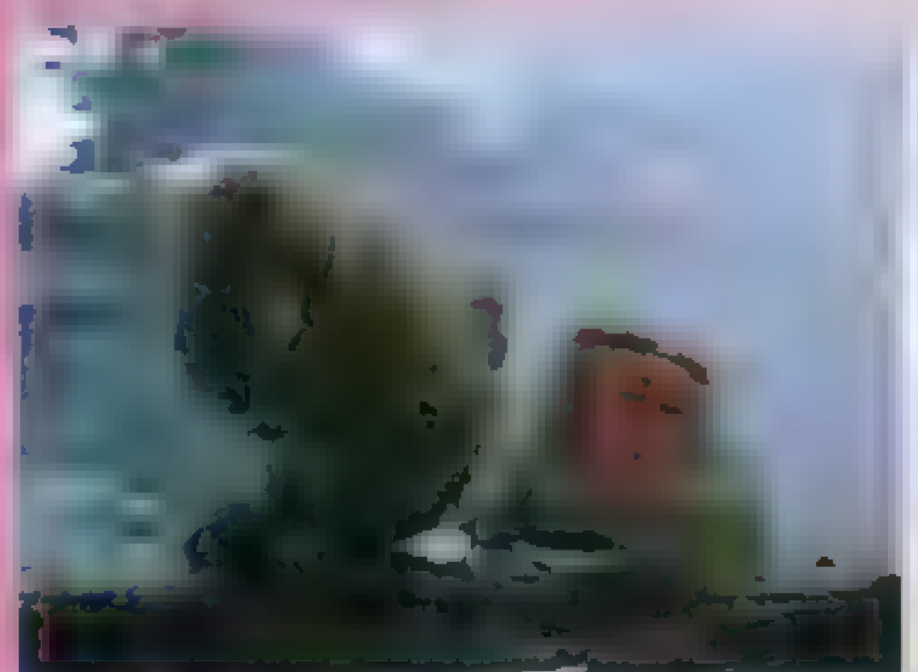
■广东 连州 小龙龙

主持人邪魔天使的随笔

皆（みな）さん、お元気（げんき）ですか。冬休（ふゆやす）みが楽（たの）しかったでしょう。（大家还好吗？寒假过得还很愉快吧。）一转眼春节已经过去了一段时间了。不知道大家有没有这种感觉，那就是觉得一天24小时不够用，不管是学习还是玩游戏，有时真觉得一天要是48小时那该有多爽啊。哈哈，开个玩笑。(^ ^) 现在已经是新的一年了，所以我们的“邪魔院”也要改变一下她的外貌了，不过最重要的还是其内在的变化，毕竟内在美才是王道啊。从这一期开始“邪魔院”来了一位新客人，他就是高级工程师、现任 Internet Consultant Limited 的 CEO，电子工业出版社计算机图书部顾问张宏先生，有了张先生位资深日语达人在，相信我们的“邪魔院”会越来越精彩，越来越有看头。

温泉猴

以前我们在讲温泉的时候就说过，日本的猴子也是喜欢泡温泉的，而在世界上惟一可以看到泡温泉的猴子的地方就是日本长野县山内町的“地域谷猿公苑”。在这里，人们用饵料将猴子吸引到这里来，观察它们的生态以及泡温泉的情况。用饵料吸引它们去公苑还带来了一个好处，那就是防止猴子去骚扰民家。不过可不要以为所有的猴子都会受到这样的待遇，据1997年2月的《周刊文春》报道，当年人们在地狱谷野猴公苑捕获了360多只野猴中的80只，在做过检查后，将它们送到了我国安徽省合肥市的动植物保护中心。呵呵，看来这温泉也不是随便泡的啊。

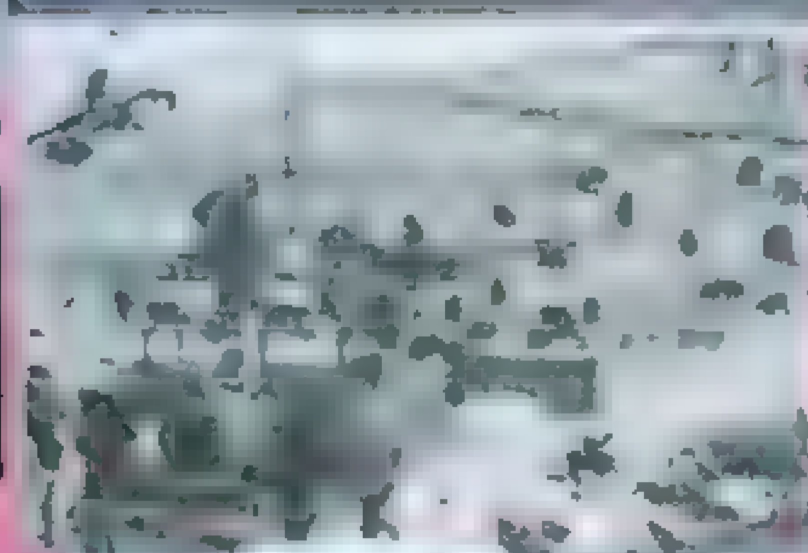




◀在艺术作品中也有很多关于猴子泡温泉的。



▲看这些小家伙，泡得多爽。



◀泡温泉的猴子太多啦，看来要请几位出去了。

邪兵幻想馆

在这里是向玩家们介绍一些游戏中的魔导器具以及一些幻想动物，希望大家了解到更多游戏之外的东西。

Astaroth

熟悉《灵魂能力》的玩家一定对这个名字不陌生，那个拿斧头的壮汉就是阿斯塔罗斯了。其实Astaroth是所罗门王所写的魔法书《Lemegeton》一书中72恶魔中的一个，他的外貌是一个丑陋的天使，坐在龙或者蛇上，左手上缠着一条蝮蛇。在地狱中他掌管西方，率领40个军团，担任主参谋长官一职。他能传授召唤者过去与未来的事情。阿斯塔罗斯身体散发出恶臭，所以很少有生物接近他。传说他原是古代巴比伦尼亚女神伊师塔，而作为恶魔，他则变成了男性的姿态。



本期主持 卡伦

带你进入游戏画师创造的梦幻世界中

绘梦人

当提到"《传说》系列"之时，有两个名字必定会出现在你脑海中，不过，那并非游戏的导演、作曲、声优等，而是迄今为止一直担任这个系列人设工作的一位先生以及一位女士：藤岛康介，以及今天我们所要介绍的——猪股睦实。

比起男性来，猪股小姐笔下的女孩子们似乎受到了更多人的喜爱，她那纤细的画风以及充满了魔幻色彩的用色令人感觉画中的人物仿似置身于幻境之中，她也因此与小岛文美以及小林智美并称为日本三大女性幻想系插画家。

猪股睦实 Mutsumi Inomata

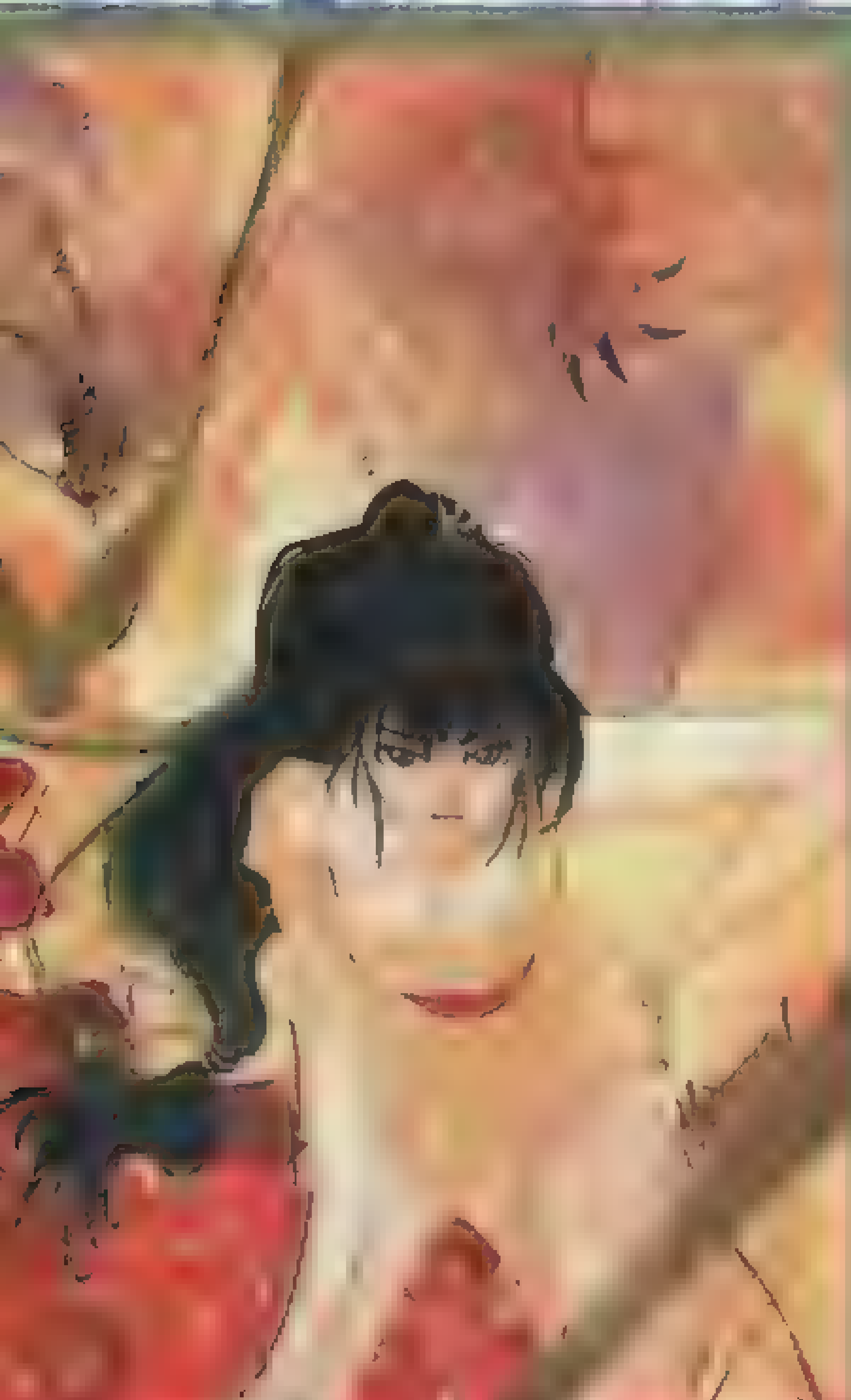


姓名	[illegible]
性别	女
血型	[illegible]
生日	[illegible]年12月[illegible]日
出身	[illegible]
职业	[illegible]





《风之大陆》封面





《宿命传说2》插画

www.plumbook.cn



《重生传说》海报



部分参与作品

短工战士Hikari

勇者斗恶龙
幻梦战记
风之大陆
KLAN
晓之女神亚克茜
宇宙皇子
虚船
幻之将军

永恒传说
宿命传说
宿命传说2
重生传说

宇宙皇子
WINDARIA
BRAIN POWERD
魔境传说
新世纪GPX

LOVELY COLLECTION
宇宙皇子
月之声 星之梦
ECCELLENTE
勇者斗恶龙
彩
みかん STORY
风之大陆

机动战士高达SEED(协助设计)
舞－HiME(制服设计)
勇者斗恶龙(CD封面)



《勇者斗恶龙》插画

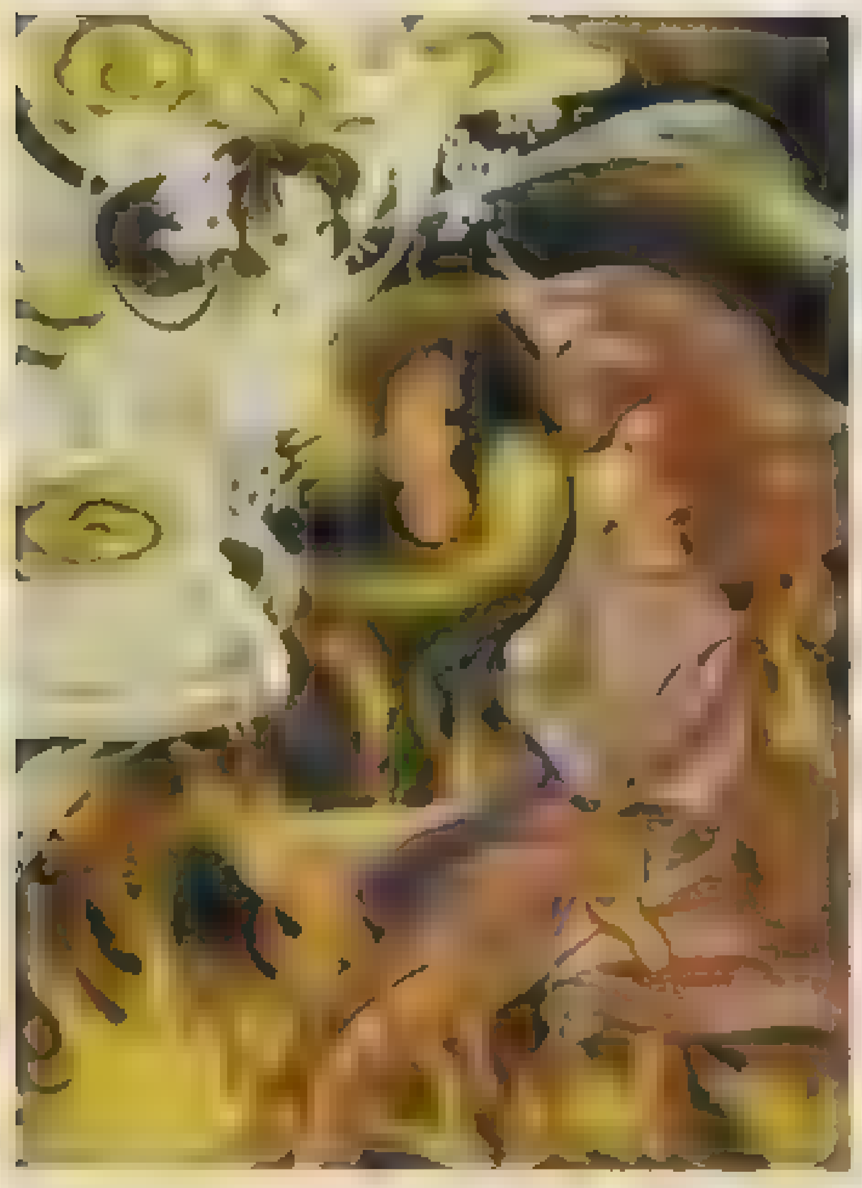

《永恒传说》动画版海报

www.numbook.cn

名作殿堂

跨过我的尸体

■1999年6月17日■SCE■5800日元■推定销量：20万套 文 火花天龙剑 桂木弥生 编 邪魔天使



1999年，这是PS软件发展的一个高潮期，这一年中除了一些知名大作纷纷推出强力续作外，许多新游戏制作公司、游戏制作小组也都相继在当时最理想的游戏制作平台——PS上推出了自己用心制作的游戏。《跨过我的尸体》，这款名字看似怪异的游戏就是诞生在那个时期的，并且它还是这众多新游戏中的佼佼者。

当家族的一代当主临终时，他会握着下一任当主的手说："你一定要跨过我的尸体，继续前进，完成我们家族的使命。"游戏中每每出现的这段剧情便是对《跨过我的尸体》这一游戏名称的最好诠释。《跨过我的尸体》讲述的是一个以古代日本神话传说为背景的故事。在日本古代，虽然时常会有各种各样对神不敬的妖魔来袭击人类，但通过天上108位神灵们的帮助和自身的力量，人类一次次打败了妖魔，保卫了自己安定幸福的生活。直到有一天，一名女神和一个凡人男子相爱，使得天界与人间都陷入了一场前所未有的混乱中……

主角的父亲在讨伐大江山的妖魔——朱点童子的战斗中负伤身亡，而母亲则下落不明，主角本人更不幸的被朱点童子施了诅咒：他只能有2年的寿命！因为诅咒的效果，主角及其子孙的成长速度非常之快，但是却不能和人类结合来生儿育女。得知这一切的众神，决定让主角及其子孙与众神结合生儿育女来世世代代对抗朱点童子。就这样，一个悲运家族的血泪史拉开了序幕。

在游戏中，玩家所扮演的便是被朱点童子施了诅咒的主角，虽然主角只有短短两年的寿命，但在这两年中，你可以与众位神灵结合，生儿育女，然后训练他们，积累财富，以此来对抗宿敌——朱点童子。当主角去世后，便可将当主之位传给你认为合适的继承人，然后玩家便可扮演新的继承人继续着游戏，如此反复，直到打败了朱点童子和其手下的众多妖魔。当玩家攻陷了朱点童子所居住的大江山，并将它打倒后，你会意外地发现游戏并未结束，这一切的始作俑者，神之子——黄川人出现了，在他的法力下，所有的妖魔又变得极为强大，玩家一族的战斗还要继续，并且前进的道路也越来越艰难。

游戏在战斗部分是标准的RPG方式，走迷宫、遇敌、升级赚钱，只不过在走迷宫中加入了时间系统，一但超过了1个月的时间，该队成员的身体情况便会极度下降，有的甚至会直接导致死亡。特别是到了游戏的后期，新出现的迷宫个个复杂多变，用1个月的时间都很难成功突破，再加上越来越强的妖魔们，就算是能力近乎全满的人物也很难轻松取胜。如此，该游戏的难度便决定了这不是一款轻轻松松可以完成的游戏。在非战斗时期，玩家可以利用手头上的钱对自己的城镇进行建设，让它繁荣起来，这样也就可以买到很多强力的武具，以及享受更多战斗以外的游戏乐趣。除了战斗，游戏最重要的一大系统便是"交神"。这就是让家族成员与神进行通婚生子。这是十分重要的部分，通婚之前要考虑双方的能力是否互补，这样才能生出强力的子孙。当然，与能力越强的神通婚，产下强力子孙的几率便越大。游戏进行之中，玩家要考虑的东西十分之多，生子、战斗、训练、积财，这一些要素都是互相联系的，想要出色地完成游戏，除了要有慢慢练级的耐心外，玩战略游戏时的精打细算，纵观全局的策略头脑也十分重要。而这一切，都是这部作品出色游戏性的具体表现。可以说一旦深入其中，就很难自拔了。

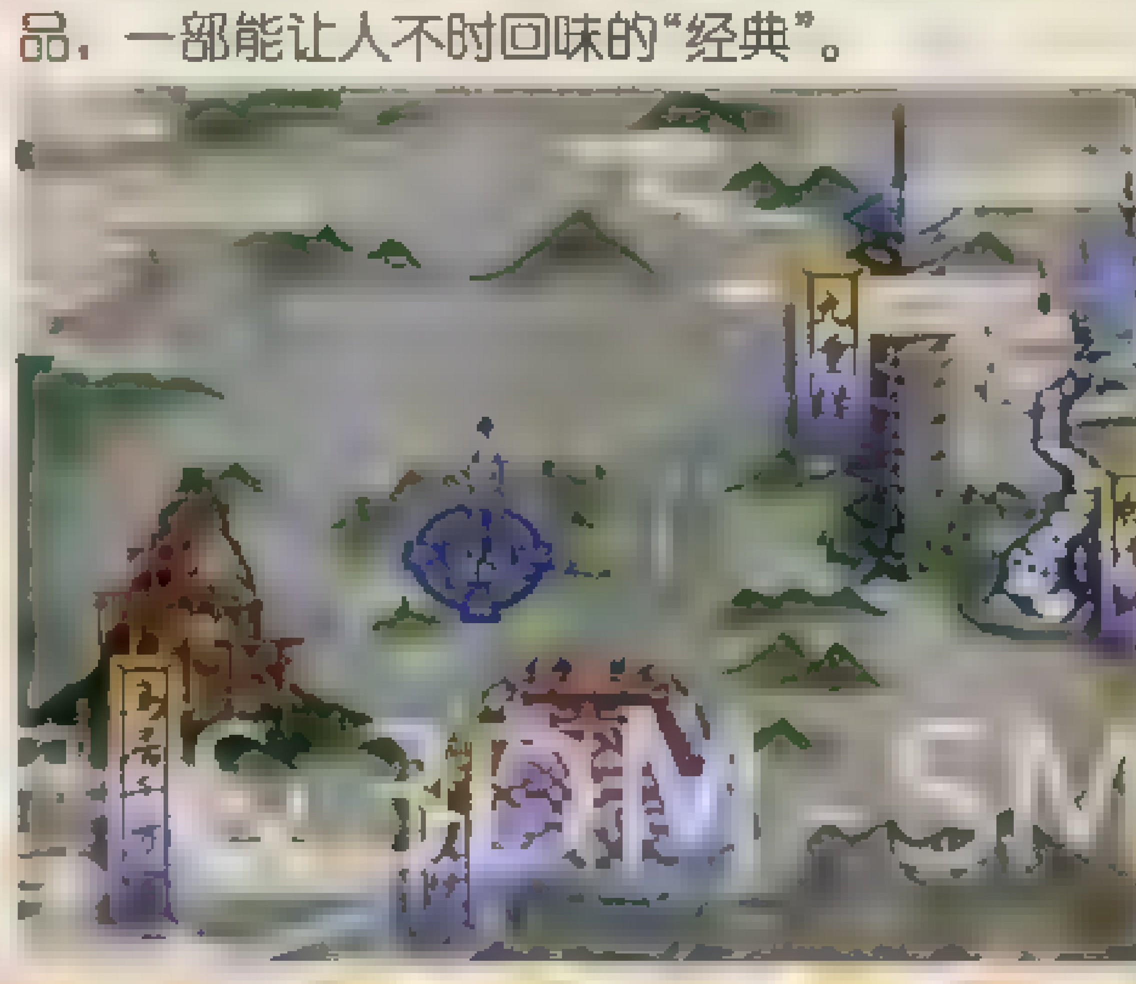


游戏的画面并不华丽，人物和战斗都是2D绘描，特别是战斗画面时的背景和人物造型，还采用了日本古画的风格，可以让玩家更好地体会到整个游戏世界观的氛围。游戏的妖魔设定也是日本古画风格，在看到这些描绘出来的妖魔后，玩家们仿佛会立刻了解日本民间对于各类妖魔鬼怪的理解，可以说这部作品整体的绘画风格是相当民俗化的，其重点突出的就是日本民间、风俗传说的文化。虽然如此，但游戏中的重要角色以及108位神明的人物设定，还是我们相当熟悉的动画风格。负责人物设定的是左昌真实，出色的人设将每个人物的剧情定位和自身性格一一地展现了出来，特别是众神们可谓"108个神，108个特异的造型。"游戏中的配乐是由树原凉子负责，她在现代流行音乐中融入了日本古典音乐，这样就做到了配乐与该世界观相符，而且又能以具有现代气息的音乐来感染年轻的玩家。复杂多变的游戏系统，出色的人设和配乐，以及风格独特的绘画，再配以虽不华丽，但却有亲和力的画面，就是这一些要素合在一起组成了这个在1999年颇使玩家眼前一亮的新游戏。

《跨过我的尸体》的主要开发工作便是由AlfaSystem担当，而一起参与制作的还有当时许多SCE旗下的子公司和制作小组，所以《跨过我的尸体》这部作品的整体风格与现在AlfaSystem独立开发的游戏作品有着一些区别。AlfaSystem这家游戏公司成立较早，其业务早期多为负责移植类作品，或是参与某部作品的制作。直到1997年它才和几个SCE的的子公司一起共同开发了3D主视点射击游戏《幻世虚构——精灵机导弹》。1999年，《跨过我的尸体》大受好评后，它又独立开发了以高游戏性及自由度著称的《高机动幻想》。从负责移植作品到与他人合作，再到独立制作游戏，最后到现在其独立发行了《式神之城2》的各个机种版本。可以说，这时的AlfaSystem才真真正正地成为了现在游戏业界一股不可小视的力量。另外说句题外话，在GBA上十分受欢迎的"《换装迷宫》系列"的第二、三作，也是Namco授权其开发制作的。

再说回《跨过我的尸体》，该游戏的游戏性十分之高，而剧情也是十分精彩，所以由海法纪光撰写的《跨过我的尸体 被诅咒姐弟的圆舞》一书一上市便受到了广泛的好评。而在今年，AlfaSystem更是宣布将会在2006年于PS2主机上推出《跨过我的尸体》的续作，并且在SONY的掌机PSP上，今年还会发售《跨过我的尸体》的加强版。

一个游戏是否优秀，不取决于它的名气是否大，不取决于他是否是"名门之后"，而是在于它能否给玩家带来发自内心的投入感。《跨过我的尸体》并不是什么"大作"，也没有什么十分震撼与华丽的画面，但它却是一部可以使人全身心投入的优秀作品，一部能让人不时回味的"经典"。



阿修罗的秘密花园

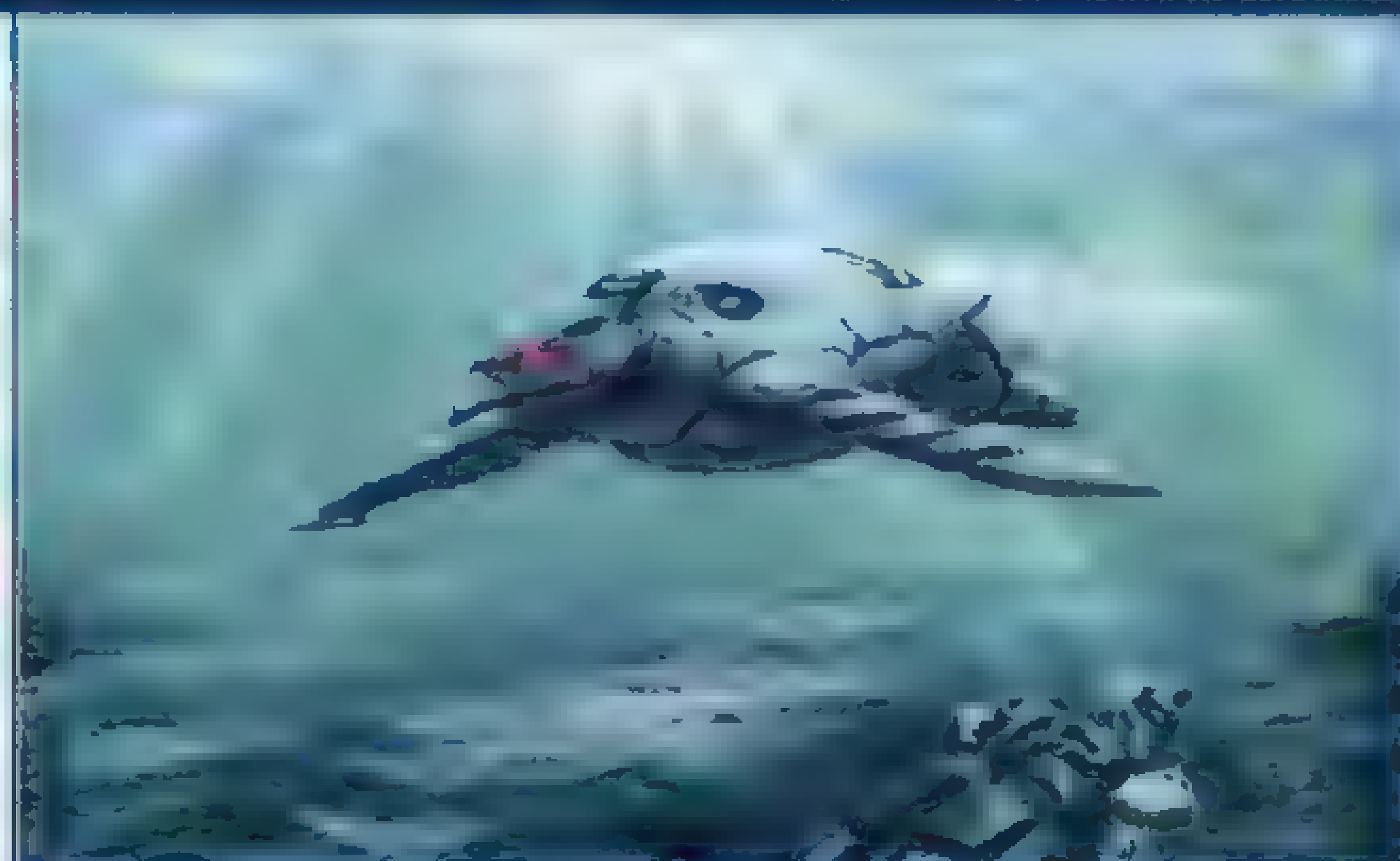
一起来分享阿修罗的秘密画卷

贺机年 机战同人画展

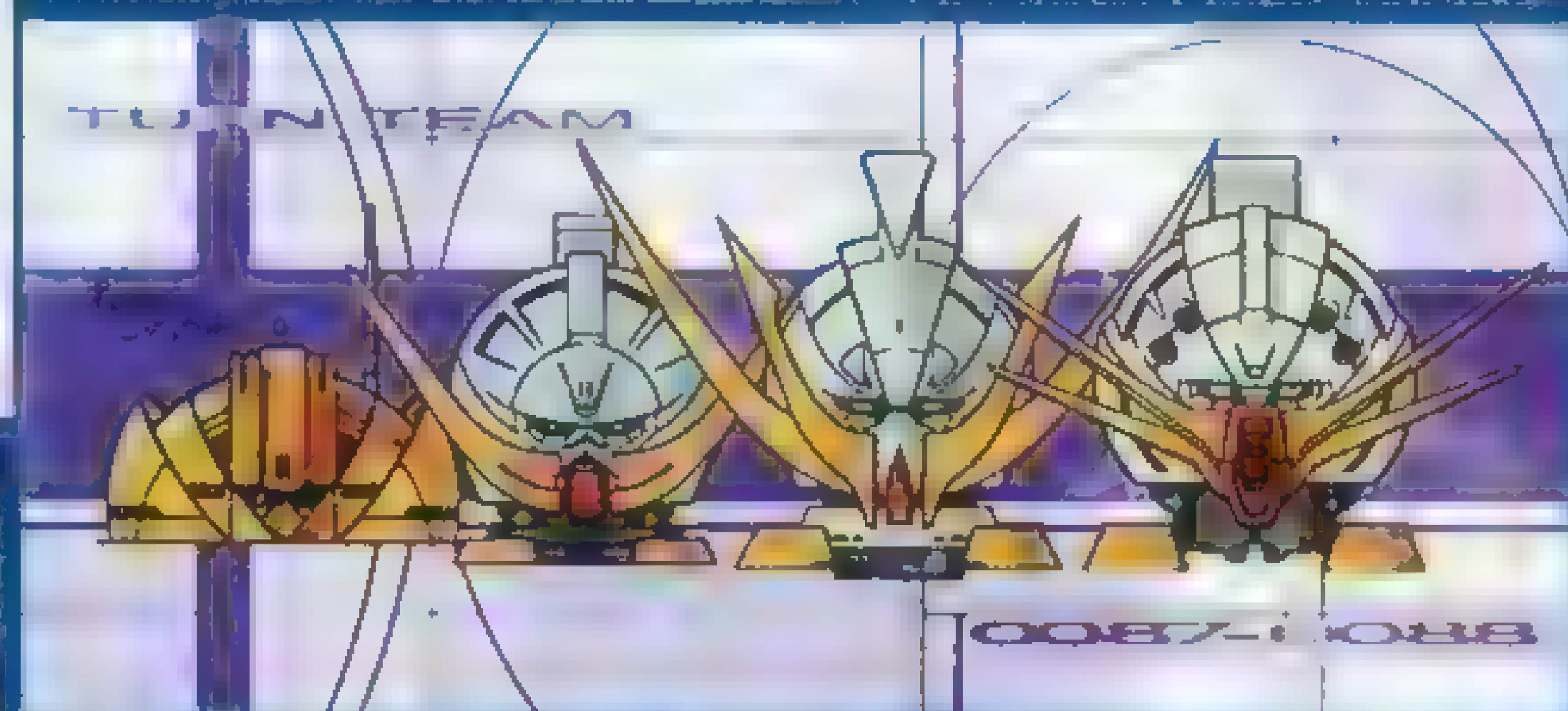
主持人SOUL语 各位鸡年好，鸡年第一炮，当然就是"机（鸡）战专题了"，再加上PS2《第3次机战α》公布，看来今年真是属于机战饭的"机战年"啊，超机战饭阿修罗同志已经有所表示了，本次"秘密花园"所有图片、文字由阿修罗提供！



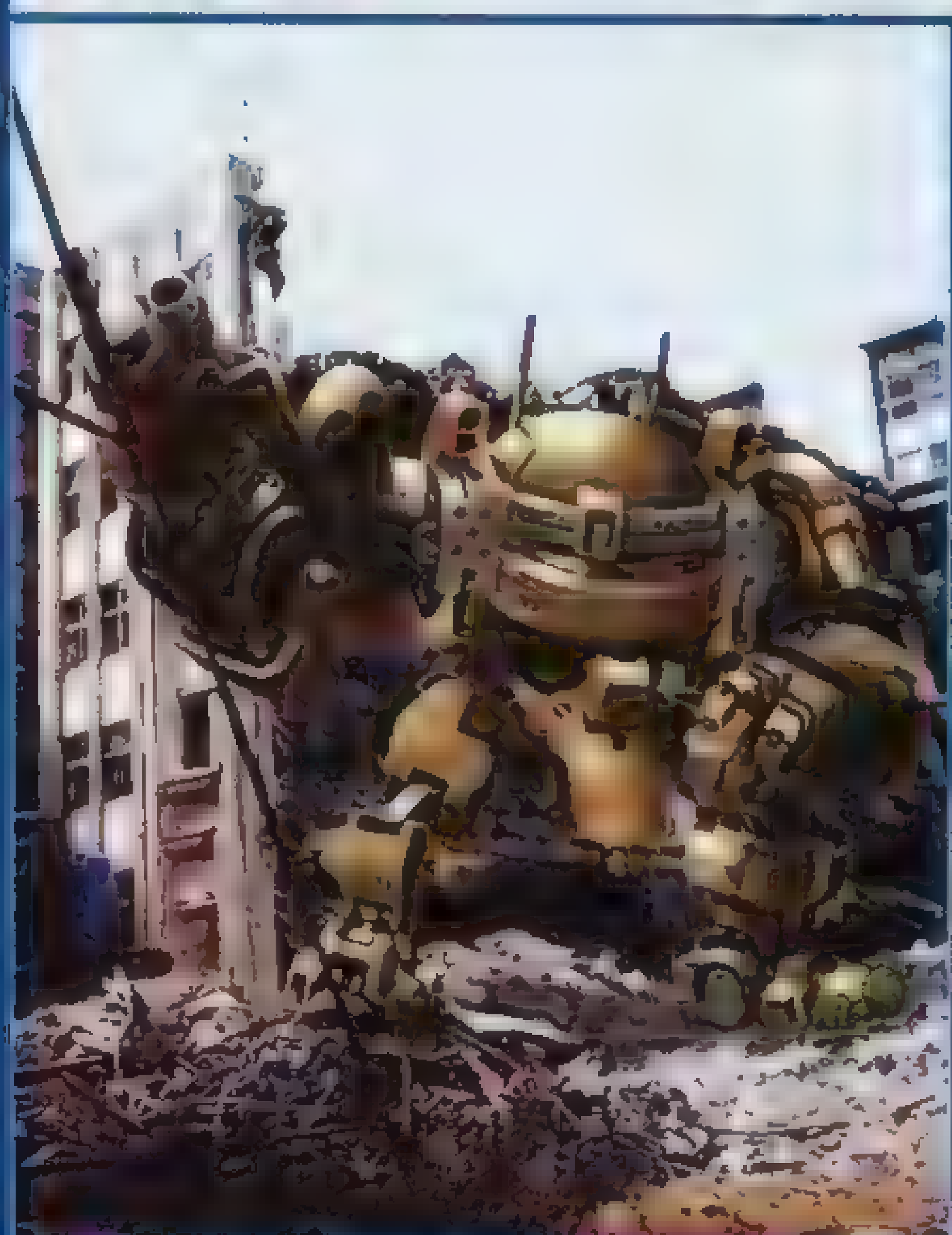
[illegible]



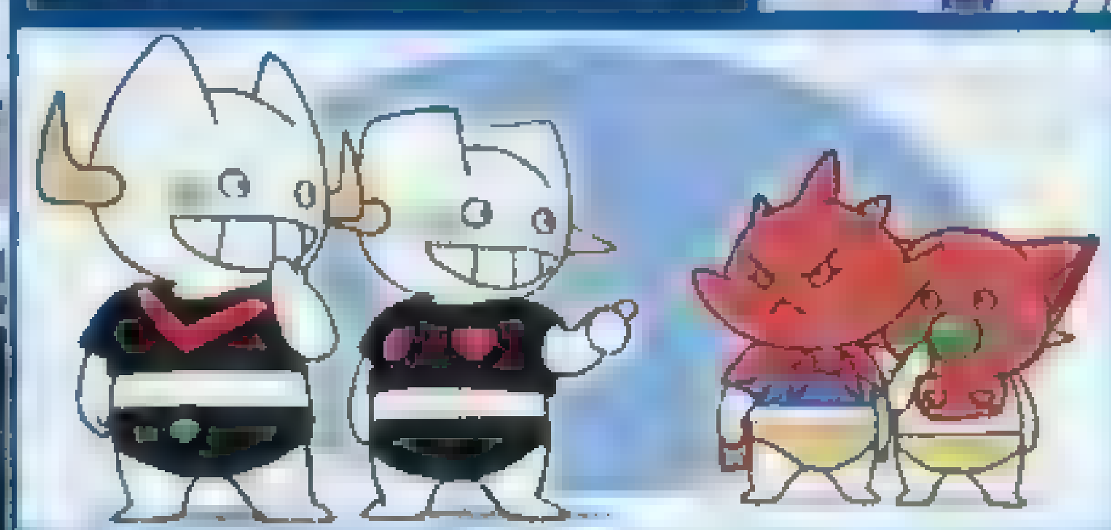
↑ [illegible]型的水下机器人[illegible]化为了[illegible]从机体的红色[illegible]的水中MA[illegible]本图最出彩的地方在于海水的质感[illegible]



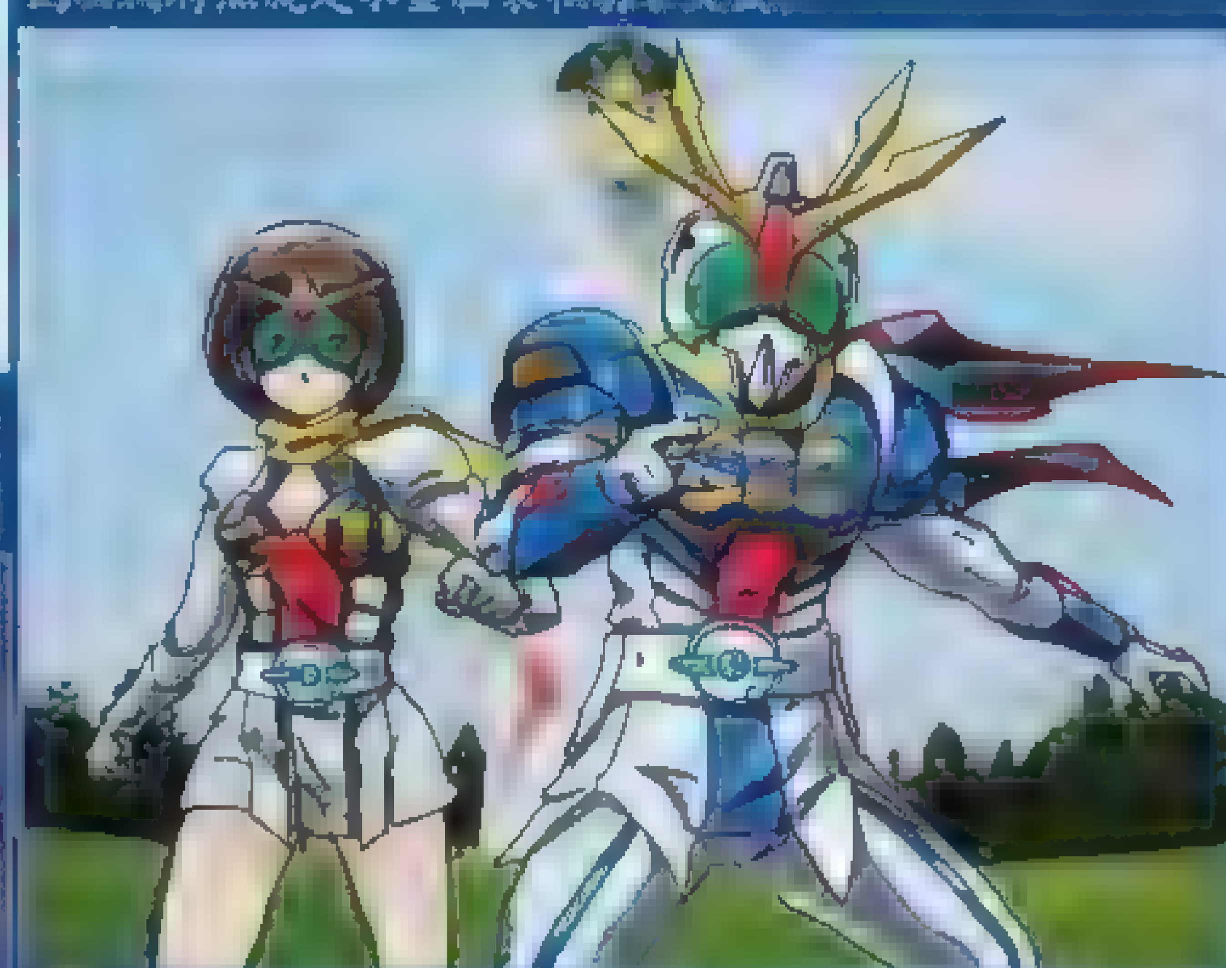
↑ [illegible]都换成了Turn A[illegible]从左往右[illegible]Z和ZZ[illegible]它们[illegible]特点就是[illegible]



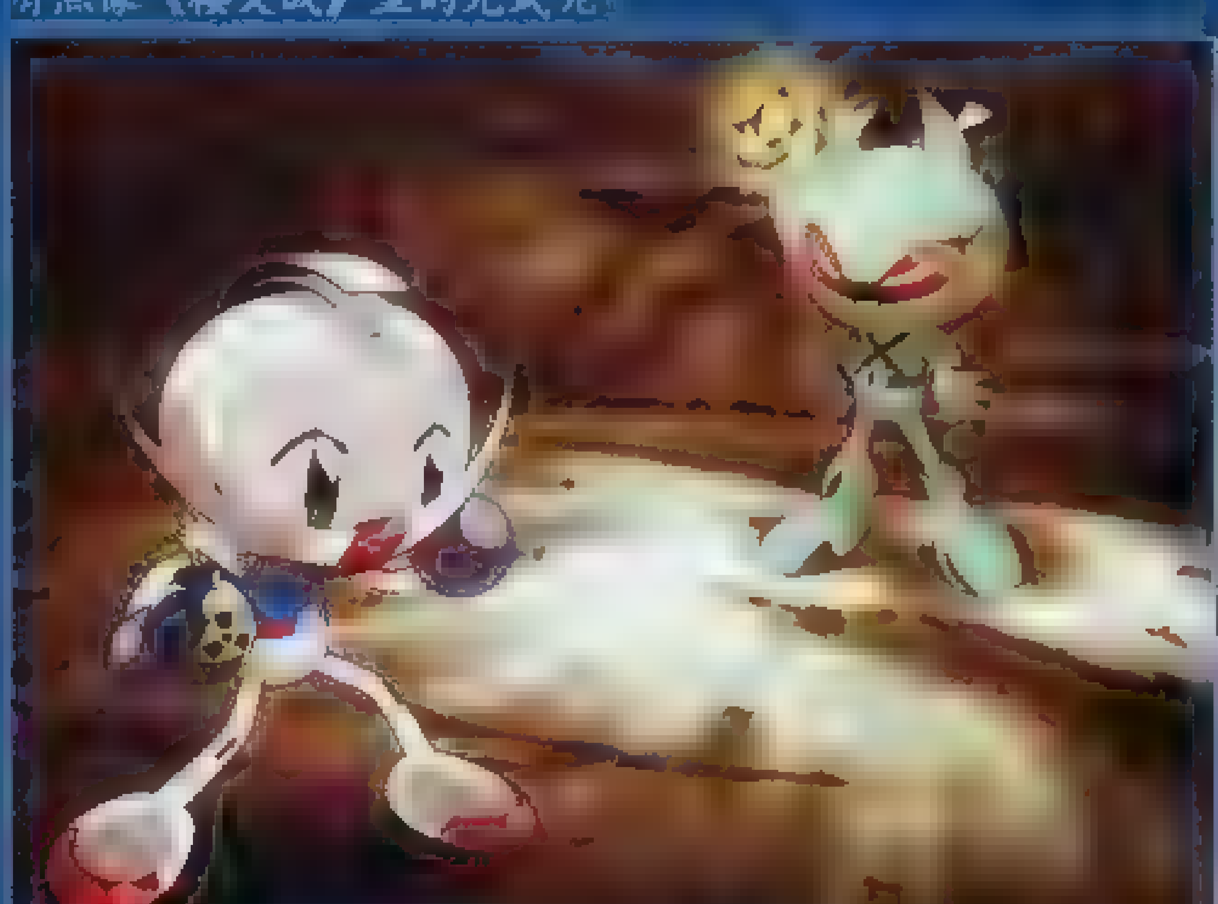
↑ [illegible]现实世界中一样[illegible]说起来，这个水桶一样的机体还真有点像《星球大战》里的光武呢



↑ [illegible]的《魔神对盖塔》[illegible]且不说两个小魔神[illegible]满脸坏笑让人忍俊不禁[illegible]光看看变了装束的盖塔[illegible]就已经很有趣了！



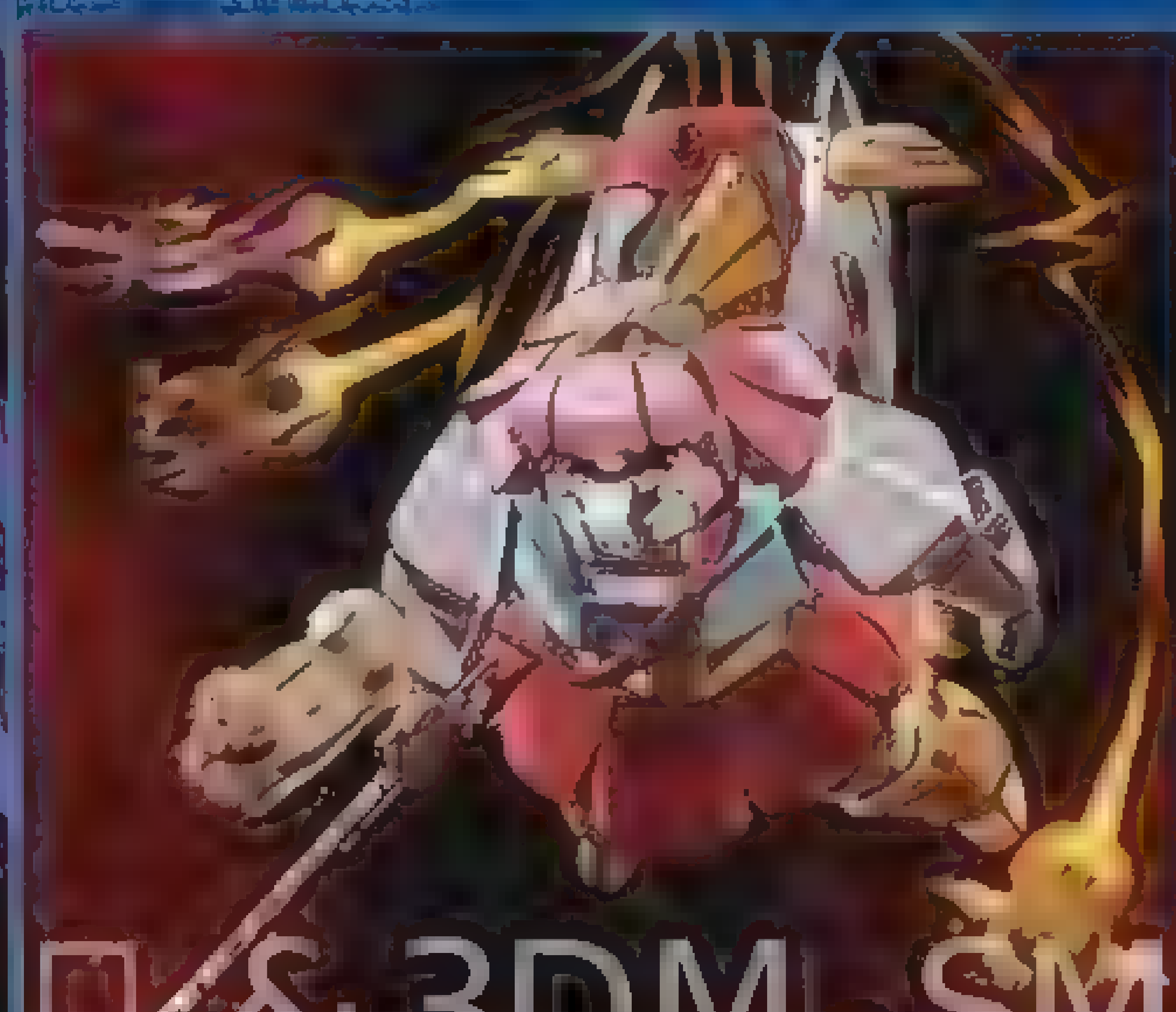
↑ [illegible]



↑ [illegible]



↑ [illegible]



↑ [illegible]

&3DM-SMV
www.plumbook.cn



游戏另类榜2004

文 萨雷　协力 D·S、SOUL

游戏是艺术，媒体也是艺术。艺术这东西，有结构，就有解构；只有先解构，才好再次结构。同样，辩证唯物主义二元论也告诉我们：凡事必有两面。2005年的春天已经到来，让我们在欧洲小镇、恶魔塔、官渡进行新一轮鏖战的同时，用轻松的心态，解构2004，看看过往一年中那些大作小作的另一面吧！

2004年度无诚意游戏大奖



候选

七武士 20×× 这是黑泽明电影的改编作？别侮辱他老人家了。黑泽明的电影是画面音乐剧情皆为经典，而这个游戏不但在这些方面一无是处，游戏操作和流程也是差得出奇。

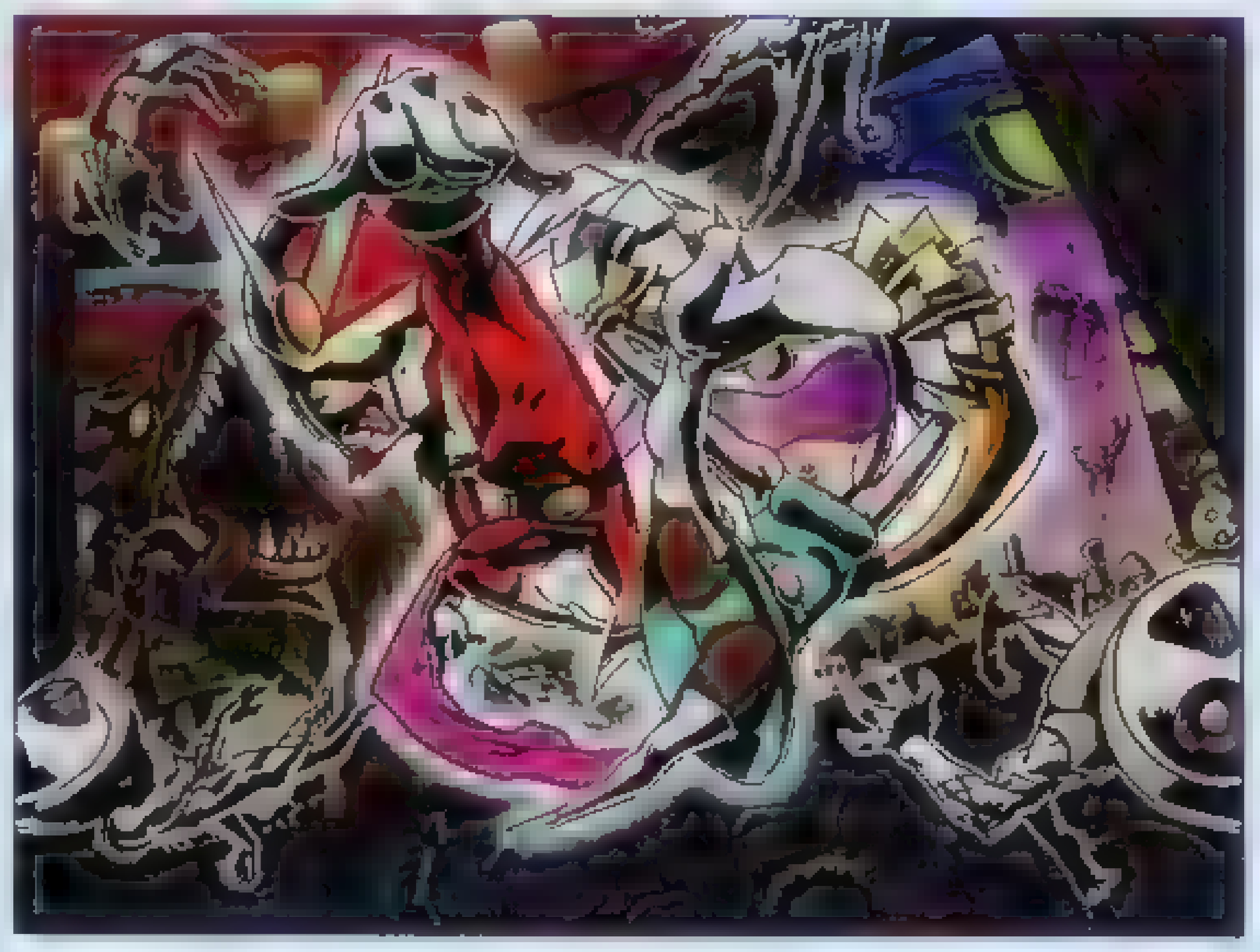
FC Mini系列 原封不动，连BUG都保留下来，面对传说中的作品果然还是要以传说中的诚意去对待啊！

幽游白书 暗黑武术大会 或许是太想让玩家体验漫画原作的快乐，游戏带有很强的表演性。但这毕竟是一款格斗游戏，奇怪的攻击判定和糟糕的打击感使制作人的初衷荡然无存。可以说这是《幽白》改编游戏中最差的一款。

获奖　**七武士 20XX**

挂着羊头卖狗肉，用大师的牌子捞一票走人，世上最无诚意之人也不过如此吧！

2004年度惊奇销量奖



候选

红侠乔伊2 全球销量8万套，前作34万。啥也别说了，该祈祷的祈祷，该默哀的默哀，该幸灾乐祸的偷着笑去吧。

极品飞车 地下狂飙2 总销量840万套，日版《GT4》和《山脊赛车PSP》加一起也不过这个数字的八分之一。虽然这款游戏的风格让许多人不适应(尤其是亚洲消费者)，但EA需要的只是掏钱的玩家。

FC Mini系列 所谓“飞来横财”的意思，就是指折合人民币160元一个游戏的FC模拟器卖了721万份。

获奖　**红侠乔伊2**

一个初期被十分看好的游戏到第二作就呈日落西山之态，证明“止步不前，虽壮必死”是一个亘古不变的真理。

2004年度欠扁游戏角色奖



候选

麻烦星的COSMI君 看完开场动画以为他会被整，通关游戏后才惊觉是所有人都被他整。

《异度传说 二章》限定版人偶 作为“史上最令人发指”的限定版人偶，“邪神KOS-MOS”早已名扬四海。游戏丑化女主角的事情不多见，如此“官方丑化”的行为更是闻所未闻。

《红侠乔伊2》欠扁杂兵纸模 “看广告时就觉得它欠扁，做纸模时有好几次恨不得将它砸扁，好不容易做好了被GF一句‘丑死我啦！’后一掌拍扁。”以上摘自一封读者来信。

获奖　**《红侠乔伊2》欠扁杂兵纸模**

“丑得我神清气爽！”这是另一位读者的来信。

2004年度最“眩”视觉效果奖



候选

杀戮地带 发售前宣称自己是“《光环》杀手”，发售后大家才发现它原来是“视力杀手”，你的视网膜对它的严重丢帧还有没有印象？如果你“有幸”在逐行扫描+AV线的环境下通关这个游戏，那么恭喜你，你家附近的那间眼镜店正在搞促销……

指环王 第三纪 拖慢丢帧也就罢了，施放魔法时那叫一个闪啊！不记得《口袋妖怪》动画片的前车之鉴了？

获奖

杀戮地带

觉得《指环王》画面晃眼可以暂时把眼睛闭上，《杀戮地带》却不行。

2004年度最“劲”操作感奖



候选

北斗神拳 健次郎虽然壮若坦克，但走起路来不能也像坦克啊！BOSS战时疯狂连打的“乱拳互殴”系统倒是完美再现了原著“拳拳到肉”的神韵。不过，BOSS和手柄哪个会先爆裂开来？这是个问题。

THE 大美人 相信所有体验过这款游戏的人都会认为自己是在操纵一坨不折不扣的铁块，而并非什么武装直升机。铁砣飞上天恐怕比美女变异更能称得上是科学奇迹。

获奖

THE 大美人

如果不是面前有个巨大的泳装美女在支持着男性玩家们的原动力，这款“SIMPLE 2000系列”的另类作品估计连2000套都别想卖出去。

2004年度晦涩剧本奖

九怨



制作《九怨》攻略的D·S曾感慨说：“以后考核来编辑部的新人不用看什么日语级别证书，让他们把《九怨》的剧情翻译出个梗概就成。”日本人看《九怨》剧本尚且类似于中国高中生看楚辞，何况UCG小编兮？

2004年度买椟还珠奖

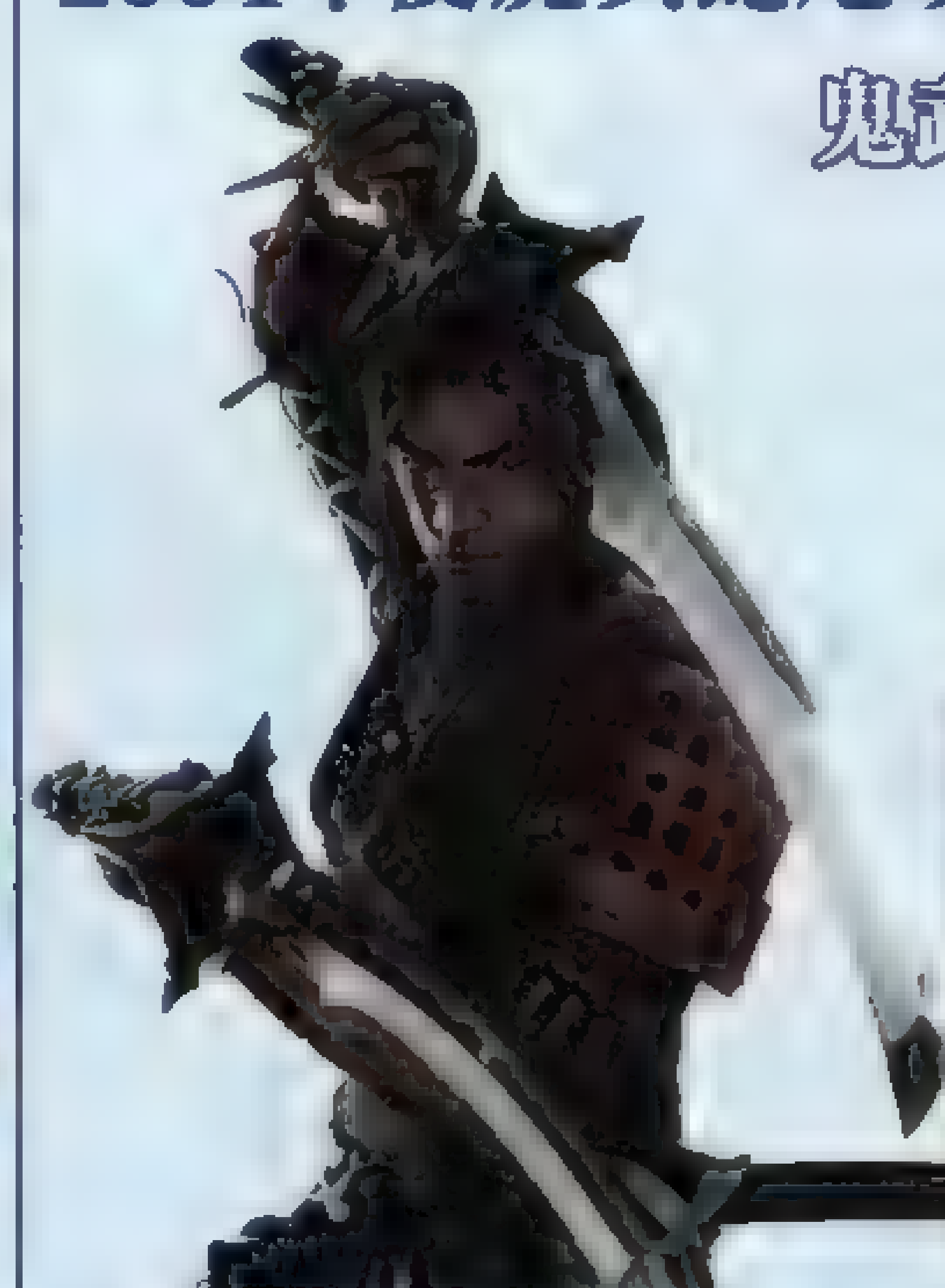
FIFA完全足球2

如果没有游戏，只有那张FIFA百年纪念影像DVD，卖220元人民币，你会不会买？如果没有那张DVD，只有游戏，卖22元人民币，你会不会买？



2004年度虎头蛇尾动画奖

鬼武者3



通关以后你一定会想“是不是片头动画花掉了游戏所有的CG制作经费？”并不是《鬼武者3》的过场CG画面有多么差，而是片头动画太过震撼导致进入游戏后的心理落差太大。凡事要一碗水端平，稻船同学以后可要注意哦！

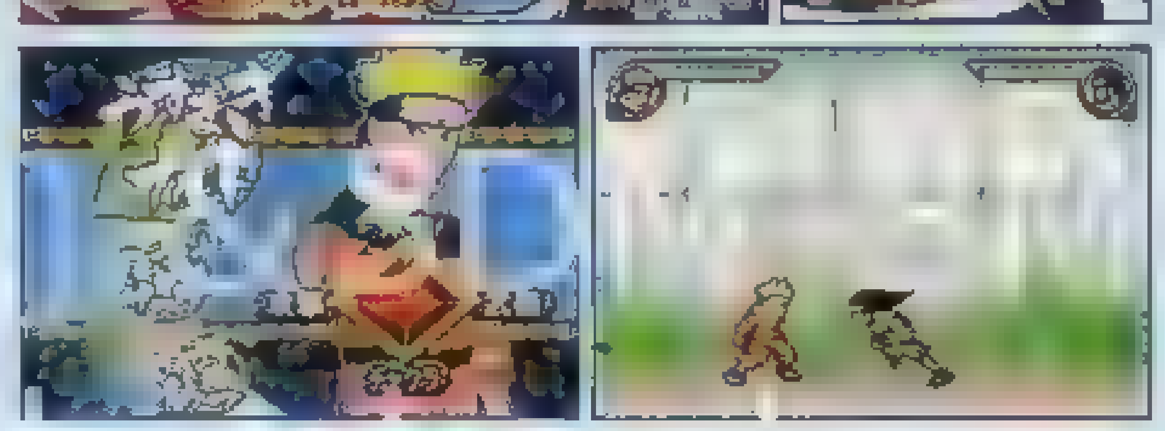


2004年度“质朴”音乐奖

火影忍者RPG 被继承的火的意志

如果FC上最出色的声音效果能算“华丽”，那么这款游戏的音乐就算“还可以吧”。问题在于：这是一款2004年的游戏，这是一款2004年出品的GBA游戏，这是一款2004年在GBA上登场的“火影”游戏。作为Fans，我们是该“享受”呢？还是该愤怒呢？亦或是该无奈呢？





2004年度变态游戏设定奖

候选

瓦里奥制造 大回转 想想那一个个让你把GBA顺时针逆时针来回倒、正着甩完倒着甩、手转酸了坐在转椅上转的小游戏，你不会反对我在这里提到它的大名吧？

钢铁帝国 一个很没性格的GBA横向卷轴射击游戏，却有着一个极有性格的设定：不能接关，只要失败必须从头玩起！真不知道这游戏的制作者在追求些什么。

山脊赛车PSP 一个很有性格的赛车游戏，同样有着一个极有性格的设定：只要选“New Game”立刻清空记录！这个世界上很多事就是在那一瞬间……

网球王子 一个网球游戏，长得像FTG也就罢了，必杀技居然对队友也有攻击判定。望着被你一拍击中后脑而立扑的黄金搭档，你是在笑着哭，还是在哭着笑？

多罗罗 按下L3到底，向上推到顶，百鬼丸发出一个很帅的冲刺。再按到底，再推到顶，冲得真爽……哎，兄弟，你的手柄是花多少钱买的？

雅典2004 如果你觉得《多罗罗》太毁摇杆，那么可以来试试这款以连打按键闻名于世的“体育游戏”。这两个游戏同时存在的价值在于他们有着天衣无缝的“互补性”。

为你而死 触摸屏也是屏啊！你敢不敢在自己家电视上这么划？



获奖 为你而死

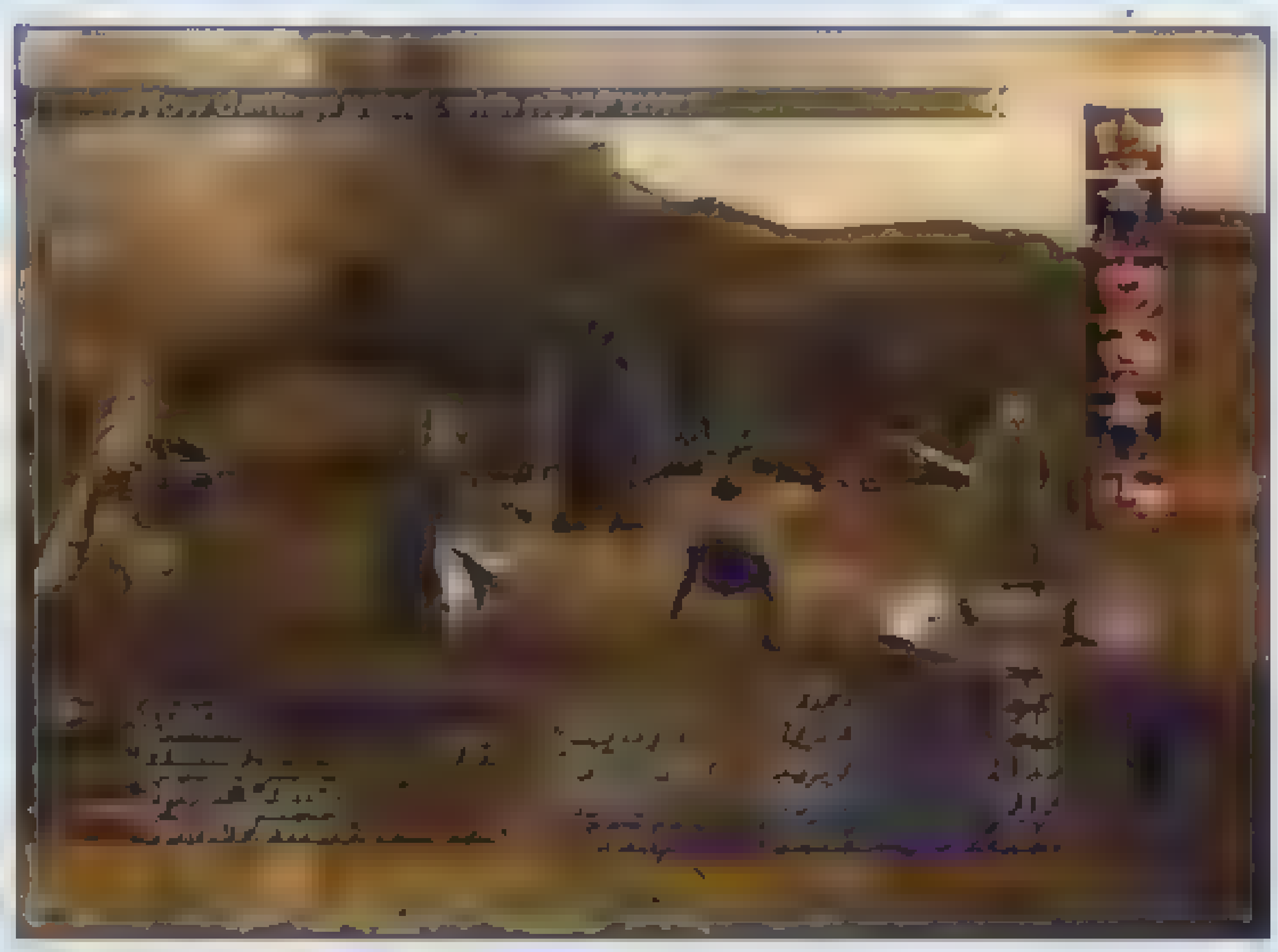
换个游戏玩玩吧，你的NDS还能多活几年。

2004年度超级模仿秀奖

候选

指环王 第三纪 PS2玩家一定会觉得自己在玩“中土大地版”《最终幻想X》，而GBA玩家的感受则差不多是“《火焰之纹章 戒灵之指环》”。

哈里·波特与阿兹卡班的囚徒 系统酷似《黄金太阳》，却没有《黄金太阳》般诸多的马赛克。游戏细节与分支剧情也是非常丰富，可算是“青出于蓝而青于蓝”了。



获奖 指环王 第三纪

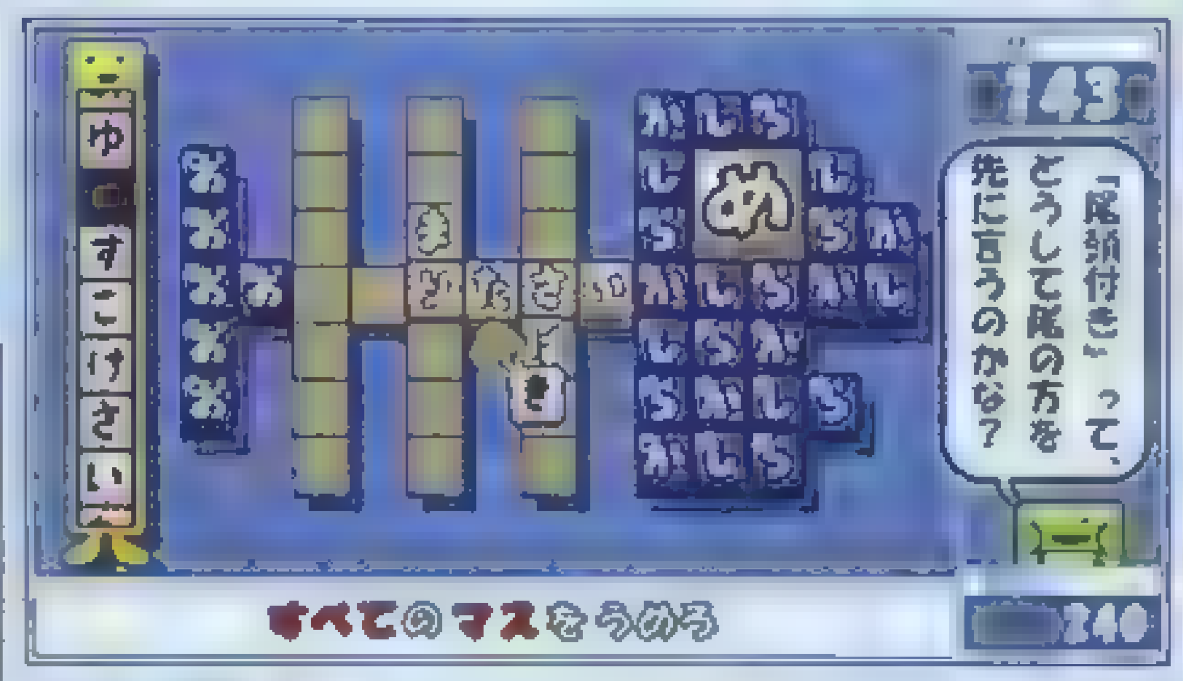
期待NGC版《中土危机4》和PSP版《真·魔戒无双》。

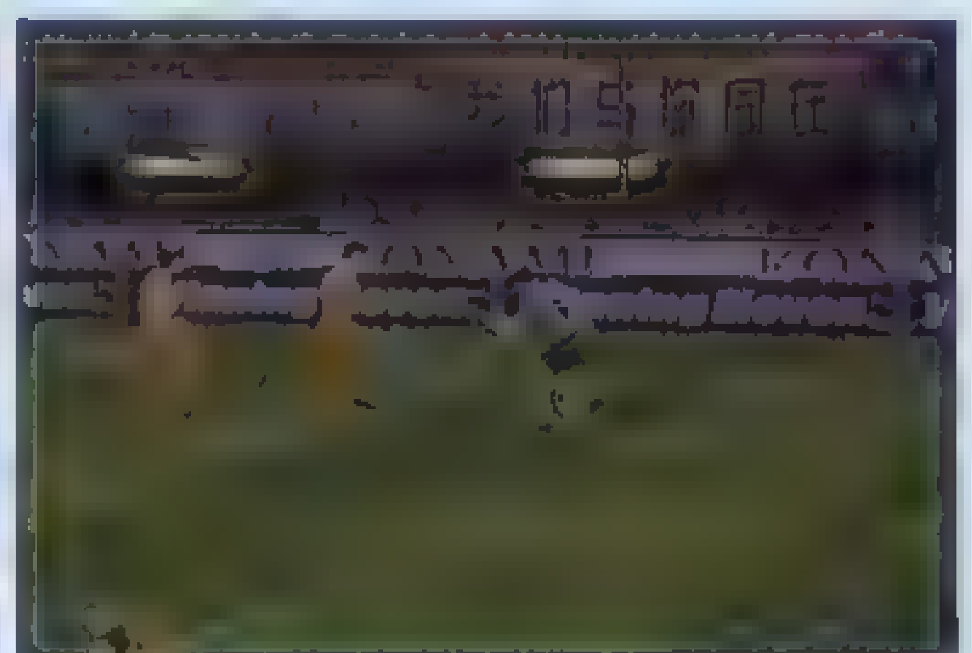
2004年度另类创意奖

候选

文字解谜 大辞典 曾见过一篇对此游戏的点评，题目就叫《PSP：引领日本21世纪的素质教育改革》。

胜利十一人8 亚洲冠军杯 辽连狮乐、申城辰光、鹏城坚吉岛、申上英特、天府光恒、京城摩德、津卫白塔、山城旗阵、琴岛本纳德、秦川活力、钱塘青城……似乎比现实中的队名更有韵味……





获奖 并列

捧腹两次后，没必要去比较哪个笑话更好笑。

2004年度神经衰弱奖

候选

天诛红、宇宙巡航机V、BIOHAZARD 逃出生天 File 2

获奖 宇宙巡航机V



请参看上期UCG合刊的DVD。未来型密集子弹带给人的压力远胜于智商不高的古代武士和“亲切可人”的各路丧尸——尤其是在那变态至极的256周目下。

2004年度血脉贲张奖

候选

剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章、摔角玫瑰、火爆狂飙3

获奖 摔角玫瑰

其他只带来一重“血脉贲张”，而《摔角玫瑰》却有双重……



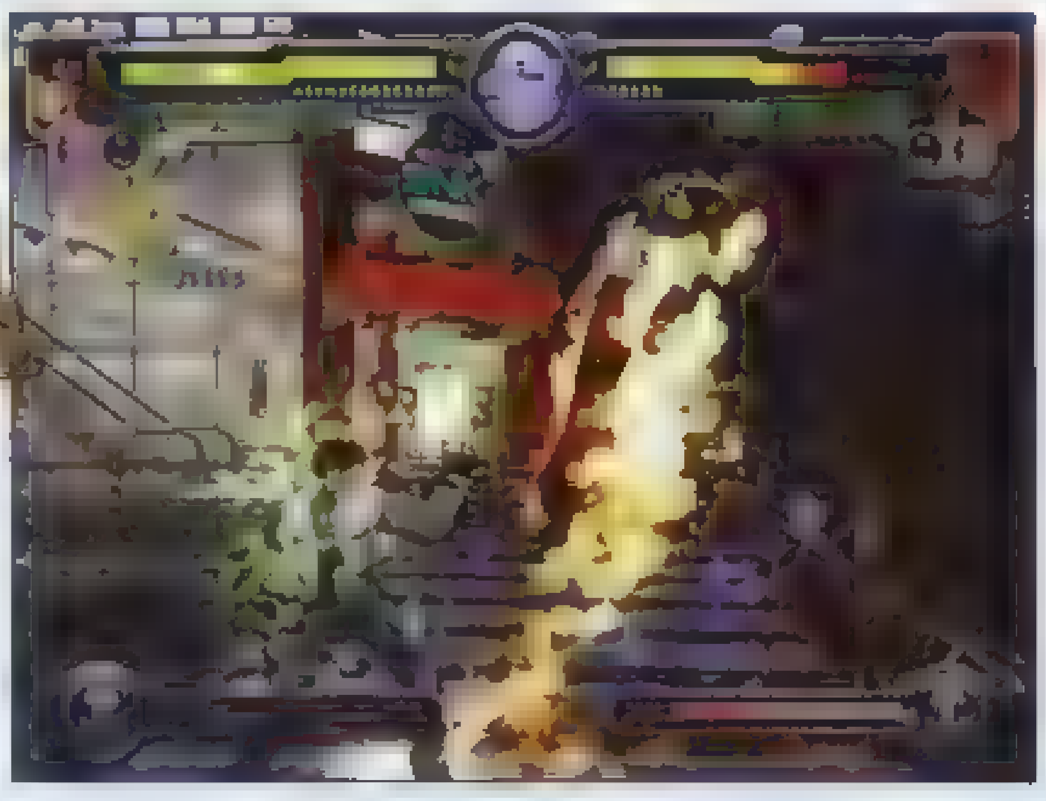
2004年度惊奇转型奖

候选

洛克人X 突击任务、真·三国无双3 帝国、格斗之王 最强冲击

获奖

格斗之王 最强冲击



所谓“惊奇”分两种，一为惊过而喜，二为大跌眼镜，两者相比又以大跌眼镜为甚，所以此奖只能颁给“KOF”。

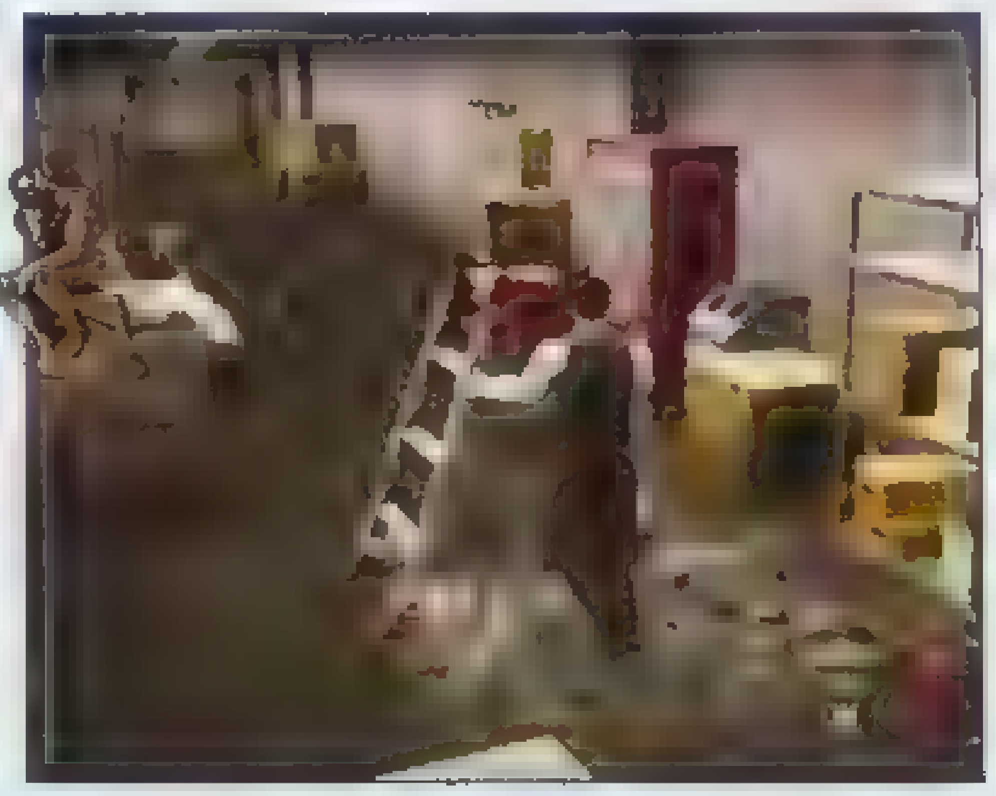
2004年度防灾特别贡献奖

候选

樱坂消防队、18局消防员、绝体绝命都市2（体验版）

获奖

绝体绝命都市2（体验版）



破例让尚未发售的游戏获奖，实在是因为它生逢其时。如果全世界人民都在2004年圣诞节之前玩过这款体验版游戏的话，印度洋海啸的杀伤力会大幅降低。

带给你另类的视觉震撼 →

2004年度游戏脸面



2004年度封面大赏

《BIOHAZARD 逃出生天 File 2》

丧尸、侵蚀、生存、协力、战斗。还有什么创意能比此图更简洁洗练地表达出这五个关键词吗？这张封面就像游戏的主题音乐一样，比游戏本身更具有震撼灵魂的力量。

最典雅封面赏







《GT赛车4》
纯洁的白底色，简洁的福特GT40线条——2004年度典雅的典范。

《风云新撰组》
新川洋司的毛笔画向来是粗犷中不失细腻。

《最终幻想XI 普洛米西亚的咒缚》
对于系列FANS而言，单是看到画师天野喜孝的签名便足以成为他们膜拜的理由了。

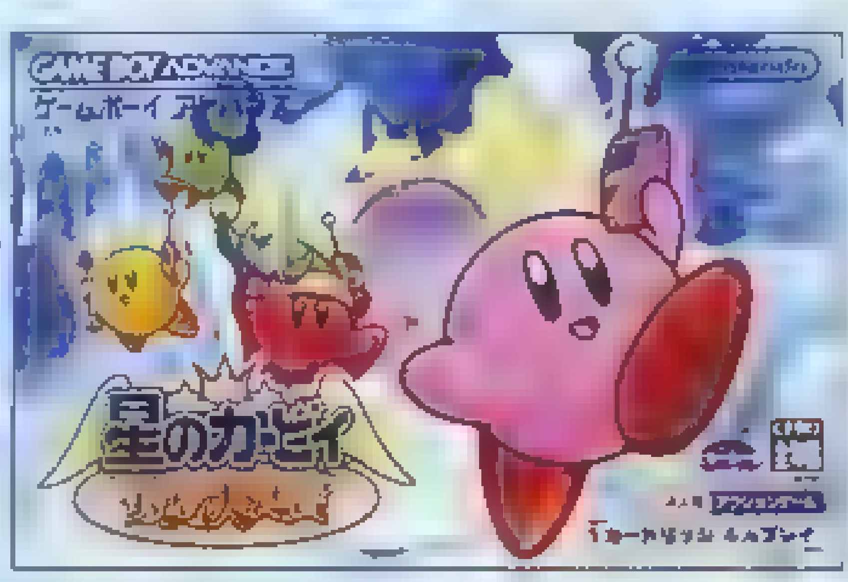
最可爱封面赏

《Pikmin 2》
仿佛书签般粘在墙上的pikmin不禁让人有将它们从橱窗里揭下的冲动。

《星之卡比 镜之大迷宫》
神态各异的四只圆嘟嘟的卡比令人忍俊不禁。

《传说的斯塔菲3》
趣味横生的海底总动员。







最诡异封面赏





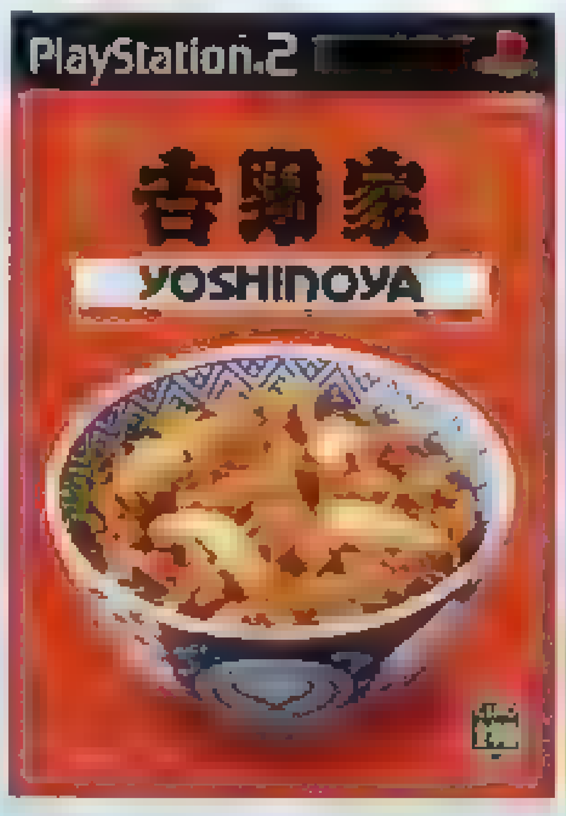


《九怨》
这个小姑娘将桑树精的诡谲气质COS得非常到位。

《死魂曲》
颇有日式恐怖漫画的味道，但素质不敢恭维。

《零 红蝶 导演剪辑版》
红蝶、灵体、射影机。这个封面囊括了游戏的三大特色。

最轻松封面赏







《吉野家》

会不会有肚饿的玩家路过游戏店时无法抗拒美食的诱惑而产生消费冲动呢?

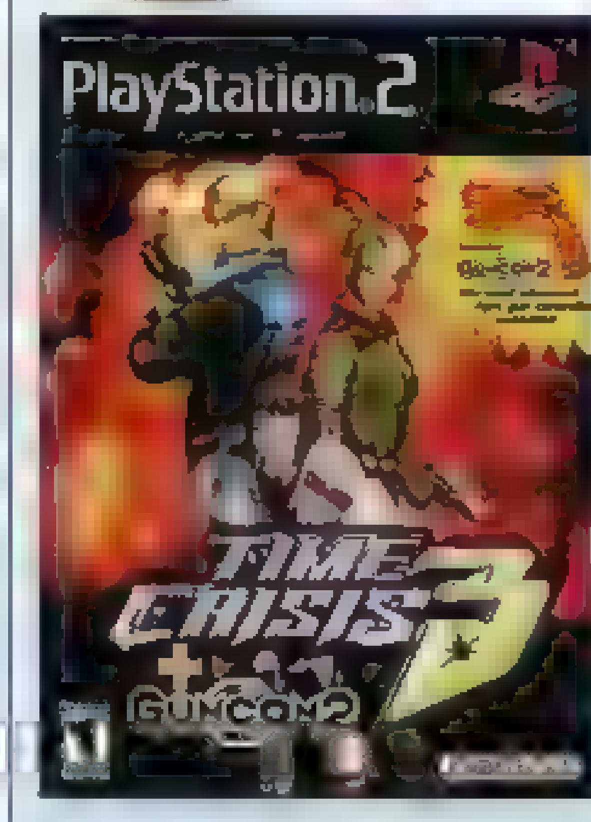
《块魂》

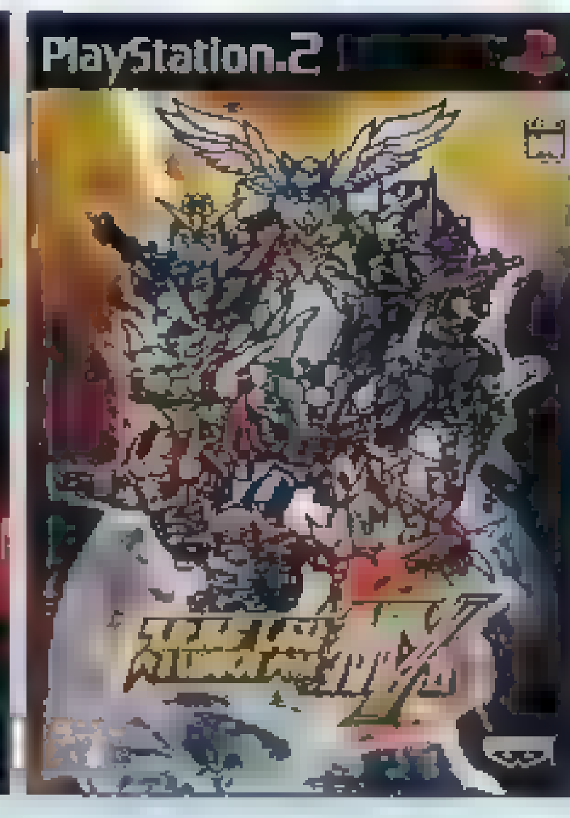
安详的牧场与远方那硕大的杂烩球体形成了幽默的对比。

《异度传说 Freaks》

作为本作的吉祥物，这只兔兔的吸引力无疑是致命的。

最没新意封面







《化解危机 3》

很显然，这种把主角们胡乱堆砌在一起的手法早在上世纪就被淘汰了。

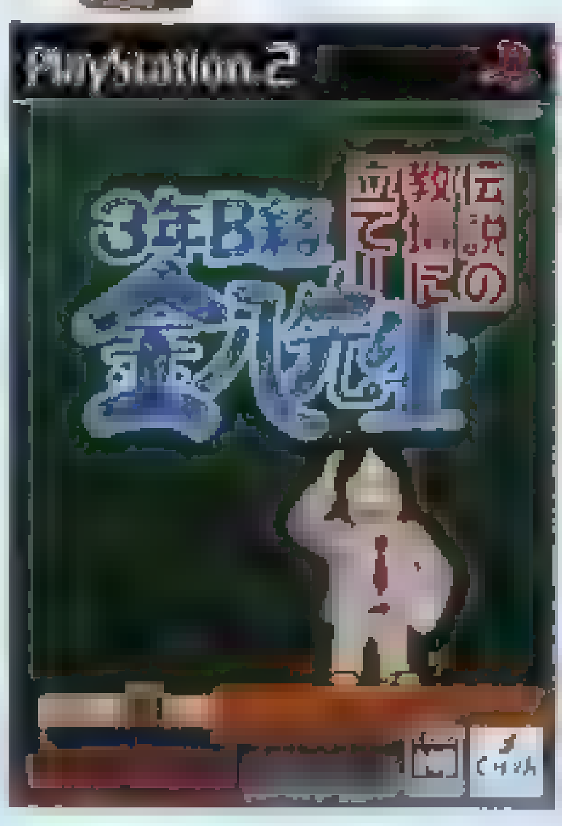
《超级机器人大战 MX》

年年岁岁"战"常在……

《超级机器人大战 GC》

……岁岁年年"机"不同。每当公布《机战》新作的登场作品表时，FANS都能把封面上的机体配置猜得八九不离十。

最挂羊头卖狗肉封面







《三年级 2 班金八老师 屹立在传说的讲台前！》

慕金八老师大名而来的玩家要失望了，游戏中身为实习教师的你根本没有多少机会能见到这张憨笑的胖脸。

《THE 大美人》

别被火辣性感的美女误导，你只要老老实实地坐在驾驶舱里就可以了，其他的想都别想。

《樱大战物语 神秘的巴黎》

虽然戏份不少，但艾莉嘉只是这款外传里的配角而已。

最令人失望封面







《忍者龙剑传》

隼龙的这个造型远不如宣传海报中来得有气魄。

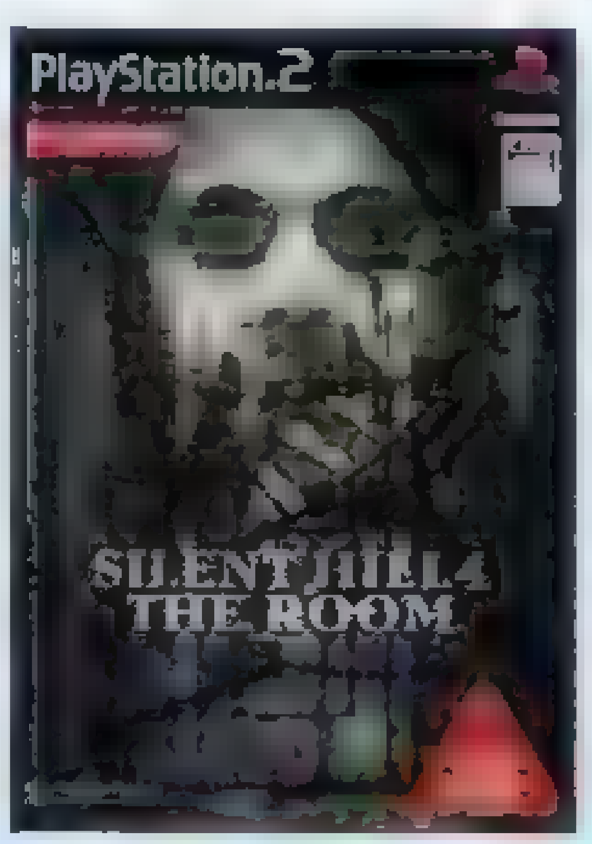
《重生传说》

猪股先生粗犷的画风仅可远观，视角离近了反而有些不舒服的感觉。

《真·三国无双 PSP》

几乎没有立意可言，与这款在革命性掌机上推出的首发大作身分极不相称。

最抽象封面



《寂静岭 4》

压抑……除了压抑，感觉还是压抑……

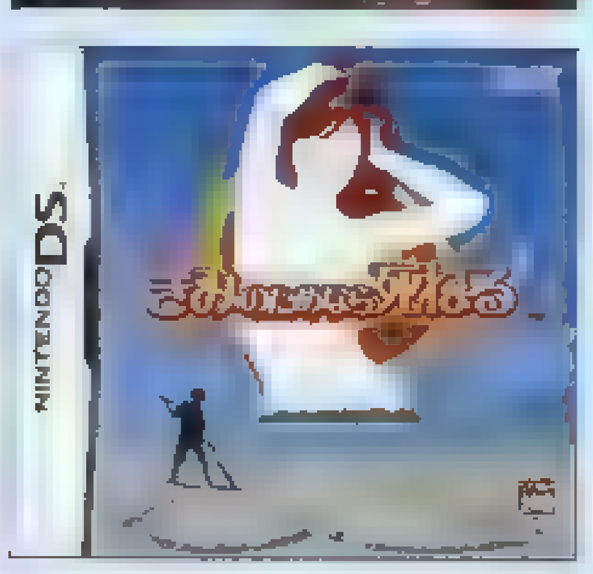
《瓦里奥制造 大回转》

一层层的圆圈与瓦里奥螺旋状的双眼隐隐昭示着"回转"的真谛。

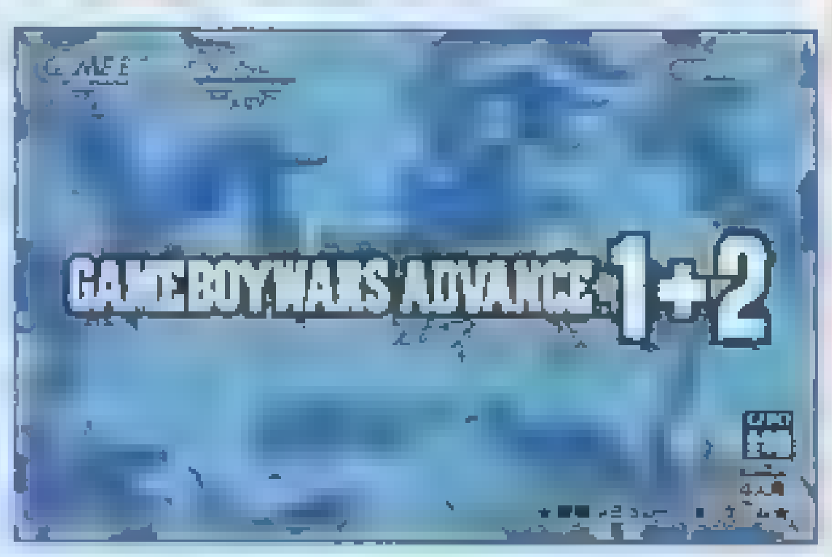
《为你而死》

有网友把这款游戏的女主角称为"梦姑"，当真是贴切至极。





最朴素封面







《超级大战争 1+2》

这个封面的意思是在说"把我丢在草丛里你就找不到"吗?

《七武士 20××》

游戏口碑不佳，封面也极没性格。

《铁骑大战》

想买的人，看见这四个字就会买；不想买的人，给他看什么都没用

"2004 年度游戏大奖"至此已然全部揭晓，连续两期的评选活动亦告一段落。不过一切并未结束，欢迎读者们来信提出自己的见解与建议，我们有理由相信，在您的参与下，2005 年的榜单将更加精彩！

磅礴宏大的历史背景、独具特色的建筑景观、恩怨交织的人物关系、智勇双全的核心系统，哪一款游戏能够拥有如此厚重沉实的底蕴与内涵？没错，就是它——《罗马之影》。以罗马最伟大的帝王凯撒遇刺这一史实作为游戏的时代背景，同时也是作为整个游戏的开篇之笔，使得游戏甫一开始就高潮迭起，犹如在观赏一部经典的好莱坞大制作一样。没错，还记得曾凭借同样历史题材的《角斗士》获得奥斯卡最佳男主角的罗素·克洛吗？游戏与电影都属于人类社会的九大艺术之列，彼此之间应当互相借鉴，融会贯通。看到这里，你是否开始对这一部作品有所期待了呢？OK，让我们一起跨过千百年的时光，回到那剑与正义的罗马时代吧。







时势与命运使这两个人走到了一起，笼罩罗马城邦的阴影注定不能再持久，历史的篇章即将在年轻人的手中翻开崭新的一页。

古罗马历史恩仇

罗马之影	Capcom	ACT
PS2 Shadow of Rome	2005年2月8日	美版

凯撒遇刺之后，他的忠心部下安东尼乌斯和元老院领导西塞罗指控阿格里帕的父亲维普萨尼乌斯为刺杀凯撒的罪人，并挟此以凯撒的威名号令罗马，推举安东尼乌斯为领导人。远在边境对抗日尔曼人的百夫长阿格里帕获悉自己父亲被定为罪人后，星夜赶回罗马，但是安东尼乌斯和西塞罗已经布下了天罗地网。阿格里帕的好友[illegible]手，也来到了罗马。

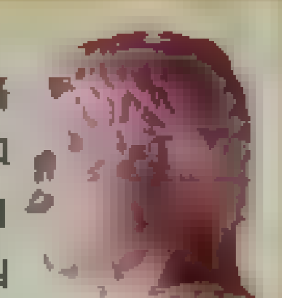
凯撒



罗马共和国史上最负盛名的军事政治领袖，于公元前44年在前往元老院的路上遇刺身亡。死前的最后遗言是，"Et tu, Brute……"（注）。他把意大利各城镇的地位提高到和罗马城邦相等，将各行省的地位提高到和意大利相等，并且把公民权陆续给予罗马各个行省的奴隶主。而这也正是引起守旧势力对其产生不满情绪，最后剑拔弩张的根源。凯撒生前《高卢战记》、《内战记》，均为研究古罗马军事历史的重要文献。

阿格里帕





双主角之一，年青的阿格里帕由于其出众的军事天赋和战斗本能而获得凯撒赏识。由于父亲被指控为行刺凯撒的凶手而陷入了这一场历史的旋涡。他的历史原型是著名的罗马军事统帅、屋大维的助手，后任海军统帅。他还发明了弹射搭钩，公元前31年在亚克兴海战中，击败了后三头政治的其一安东尼和埃及女王克里奥帕特拉七世。公元前13年冬出征北方的潘诺尼亚，翌年负伤身亡。

奥克塔维厄斯





双主角之一，是阿格里帕的好朋友，在世界史中与罗马后三头政治的凯撒养子，"第一公民"屋大维的形象非常吻合。历史上他是一个计谋多端、手腕灵活的政治人物，而本作也通过语言和行动将他的这一特点刻画得淋漓尽致。屋大维在公元前27年1月接受了元老院授给他的"奥古斯都"的称号。"奥古斯都"是比皇帝更光荣的称号。自此，持续500多年的罗马共和国时期结束了，罗马正式走入帝国时代。

© CAPCOM CO., LTD 2005 ALL RIGHTS RESERVED.

系统操作

阿格里帕

L2	蹲伏前进
L1	防御
R2	第一人称视角
R1	锁定目标
↑	扔掉头盔
←	扔掉左手的装备
→	扔掉右手的装备
Select	地图
Start	暂停进入菜单
□	副武器攻击
△	投掷武器
○	拾起武器或道具／调查／交谈
×	主武器攻击
左摇杆	角色移动
右摇杆	[illegible]
R3	恢复视角至中 央位置
□＋×	[illegible]

奥克塔维厄斯

L2	蹲伏前进
L1	缓慢步行
R2	第一人称视角
R1	锁定目标
↑	扔掉头盔
←	扔掉左手的装备
→	扔掉右手的装备
Select	地图
Start	暂停进入菜单
□	副武器攻击
△	贴壁潜行
○	拾起武器或道具／调查／交谈
×	主武器攻击
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角移动
R3	恢复视角至中央位置
□＋×	吹口哨
L1+R1	双手反握，将道具或装备隐藏在身后

武器损毁槽 在画面的左上角会显示武器的损毁槽，随着击中敌人或障碍物的次数增加，损毁槽也会逐步减少。当损毁槽为0时，武器就会破损。

喝彩值 它的总值决定了阿格里帕在角斗士大会胜出后，可以获得哪一种等级评价（包括金、银、铜）。其关系到隐藏要素的开启。

喝彩槽 它的大小决定了阿格里帕可以在战斗中获得不等值的食物补充或武器装备，其与食物和武器的等级成正比。

备注 不同的双手武器其振速也不尽然。包括锤、矛、戟等武器的蓄力攻击过程，虽然在受到敌人攻击时不会停止，但是阿格里帕所受到的伤害值仍会体现在生命槽上。

战车模式

L1	左侧滑撞
R1	右侧滑撞
□	减速
△	防御
○	使用武器攻击
×	加速
左摇杆	战车移动
右摇杆	视角移动
Start	暂停进入菜单



喝彩



犹如普通的现代竞技运动一样，如何适时调动观众的情绪，把握时机赢取观众的喝彩，是阿格里帕的战斗部分的一个重要因素。当玩家打出一套漂亮的连技或使用重攻击给予敌人绝大伤害时，画面上会出现像雪花般的彩带和特殊效果。这时把握机会按下□＋×，阿格里帕就会高举双手，振臂高呼，全场观众的情绪也随之高涨到极点。此时，不但画面右下角的喝彩值会增加，喝彩槽也会得到一定幅度的提升，观众们也会扔下一些武器或食物来帮助阿格里帕更好地完成战斗。

注 凯撒遗言："Et Tu, Brute"是一句拉丁语。据说凯撒遇刺时，曾愤怒地反抗，然而当他发现在刺客中竟然有自己的私生子马可·布鲁图（传闻）他说出了这样的话："Et tu, Brute"。意思就是："还有你，布鲁图！"

序幕

游戏初始，映入玩家眼帘的就是著名罗马的斗技场，一场角斗士大会正在进行中。一位发型类似于Gouki的神秘男子向阿格里帕介绍了本次角斗士大会的规则。玩家可以通过序幕大会熟悉游戏的基本操作。

第一章 人性的弱点

为恶者陷入极恶之疯狂，为善者亦不能免

——公元前49年，1月27日，西塞罗

公元前44年

罗马为了扩大版图，向北方的日尔曼人领地发动战争。在战争中，一群罗马信使进入敌人领地后神秘失踪。为了防止机密情报泄露，百夫长阿格里帕率领一支侦察小分队前往信使失踪的森林地区。从新鲜的火堆和其他种种迹象判明，信使应该刚被俘虏不久。

前往目标地点与副队长交谈时，三个日尔曼敌人突然从天而降！解决战斗后，阿格里帕一行发现了敌人的堡垒。此时，在罗马广场（Foro Romano）上正举行着凯撒的火葬。元老院的领袖级人物西塞罗宣布了刺杀凯撒的罪人是维普萨尼乌斯，也就是阿格里帕的父亲！这让台下千里迢迢赶回来的奥克塔维厄斯大吃一惊。最后，安东尼乌斯上台向全体罗马人民宣誓，他将继承凯撒的遗志。

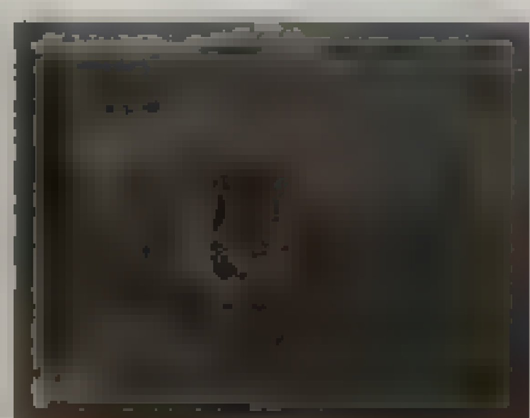
3月15日

凯撒被刺杀了，人们在庞培宫发现了他残缺的尸体。当时正准备召开有关怜悯援五（注1）政投的会议，凯撒在前往元老院的途中遇刺。他的身上至少有23处刀伤的伤痕。可见凶手之残暴疯狂。这起惨剧给曾经一度呈现和平和繁荣的罗马城抹上了一道浓浓的阴影。



在广场的出口处与一位中年人对话，然后前往元老院（Senate）。前来元老院的西塞罗告诉了他，维普萨尼乌斯当时在凯撒遇刺的现场，并且双手沾满了鲜血，所以他们判定维普萨尼乌斯是刺杀凯撒的罪人。正当奥克塔维厄斯忧心忡忡地踏上归途时，刚才在广场上有过一面之缘的中年人又出现在眼前。原来他就是曾担任凯撒首席舞僚的潘萨。





来到日尔曼人的堡垒后门从守卫身上得到钥匙，进入堡垒后正当搜索的紧要关头，一群日尔曼人突然杀出包围了阿格里帕！当日尔曼人狞笑着将包围圈缩小之际，一道道火光划破长空呼啸而至，为首的日尔曼人就像被死神的镰刀一扫而过纷纷翻倒，整个阵势顿时乱作一团。罗马军队高唱着战歌从堡垒正门突入，将日尔曼人分割包围、逐个击破。阿格里帕继续来到关押信使的目的地后，从守卫的身上得到“牢门钥匙”。信使硬咽着将凯撒遇刺的消息告诉了阿格里帕。这时，日尔曼首领巴卡突然杀出，一场生死大战在所难免。

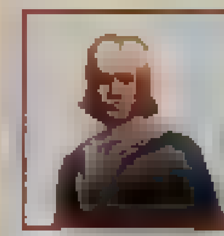
BOSS	武器	攻击方式	战法
巴卡 	巨斧 	巨斧横扫 匕首突刺 肉盾飞撞	基本的办法就是跑到巴卡的面前引诱其发招，然后利用其发招后的硬直发起进攻。一直坚持到砕他的巨斧后，战况就会呈现一片坦途。失去巨斧的巴卡根本不足为惧，而且阿格里帕还有其他士兵作为帮手巴卡会优先攻击靠近其的目标。只要好好利用这一点，就能轻易取胜。



从潘萨的书房窗台处可以来到一楼，由此处可到自己的房间进行发型换装，换成短发在日后的潜入不易被守卫识破。由于篇幅关系，本攻略对显示在地图上易于获取的幸运银币将不作解释。来到元老院对侧的大门前用智谋与口才将守卫骗离岗位，然后就可以进入元老院的储藏室。奥克塔维厄斯利用人性的弱点——自身的利益，通过薪资收入这一点巧妙地调虎离山。

守卫：“站住，这里没你的事。”
奥：“我这里有些非常重要的消息。/I come bearing important news.”
守卫：“你说的那些重要消息是什么？”
奥：“广场上发生麻烦了。/There's trouble in the Forum.”
守卫：“你口中的‘麻烦’指的是什么？”
奥：“军队正在闹罢工！/The army's gone on strike.”
守卫 “嗯 还有呢？
奥.“那里正进行着(关于士兵的)劳资谈判。/It's about negotiations for unpaid wages.”
守卫：“噢，我的天，谈判刚刚开始吗？”
奥：“正达到高潮呢！/It's just about hit the climax.”
守卫：“但……我现在正在值班啊。”
奥：“他们应该正在分钱了吧。/They were just about to distribute the money.”

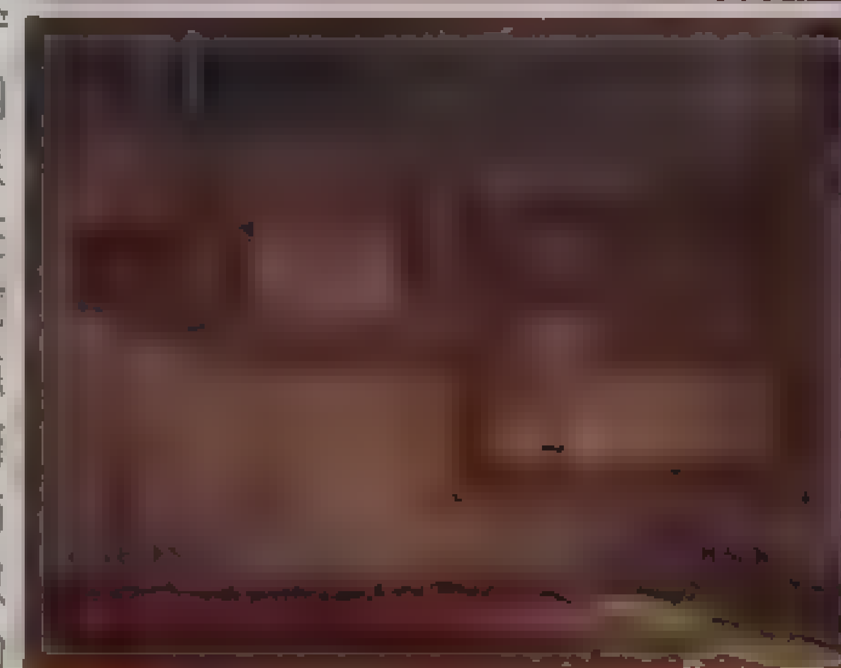
守卫：“哼，我可不能错过这样美事，我离开一会，很快就回来，看你小子帮了我的忙，送你个幸运银币。”



本作的第一段潜入戏码，进入议事的房间后继续保持安静，蹲伏前进来到右上角的桌子处取得装满水的花瓶，并用它来砸昏议事。调查议事后换上托加袍Toga（意即古罗马人的宽松长袍），守卫就不会对奥克塔维厄斯发起进攻。这样我们就可以进入元老院了。



进入元老院后要保持肃穆的仪容仪表，缓慢步行是我们需要时常保持的行姿。在大厅的雕塑前吹一下口哨就可以吸引守卫前来。在议事厅前通路，从右侧的房间门口处蹲伏按○偷听到一些情报。从内容来判断，这应该是几名刺杀案的参与者正在商量这次会议和未来的对策。资料室目前如果强行进入只会被守卫诛杀。来到A点并取得走廊中的绳索，按顺序勒昏守卫，可在第三名守卫身上搜到幸运金币（1个金币=16个银币）。从资料室左侧的木柜上可以找到通往会议厅侧门的路，收拾掉里屋的守卫后可以查看桌子上维普萨尼乌斯给凯撒的信。

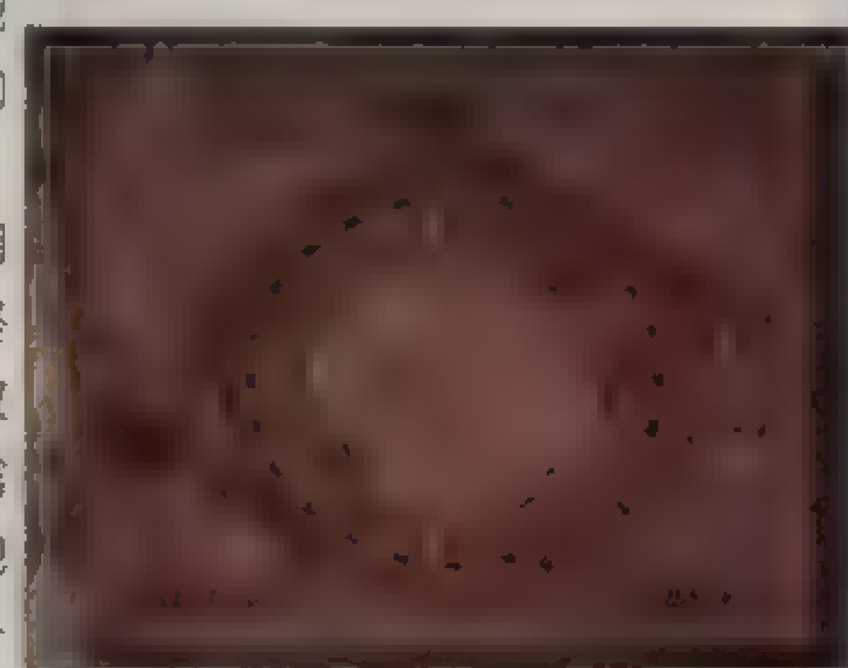


元老院正在召开关于如何处置刺客的会议，安东尼乌斯采纳了其幕僚梅西纳斯的建议，举办一届罗马全境土行省的角斗士大会，最后的冠军将代表全罗马的勇士将刺客处刑。阿格里帕的母亲维普萨尼亚也将在广场被处以死刑。在劫法场的途中，阿格里帕为罗马的常胜将军德修斯所败。千钧一发之际，一位名叫克劳迪娅的神秘女子驾驶马车将二人救出。克劳迪娅告诉大家，维普萨尼乌斯现在正被关押在西西里岛的叙拉古城监狱，阿格里帕和奥克塔维厄斯决心潜入监狱营救维普萨尼乌斯并了解事情的真相！

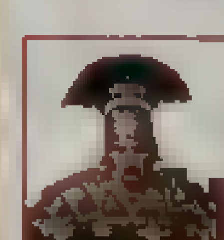


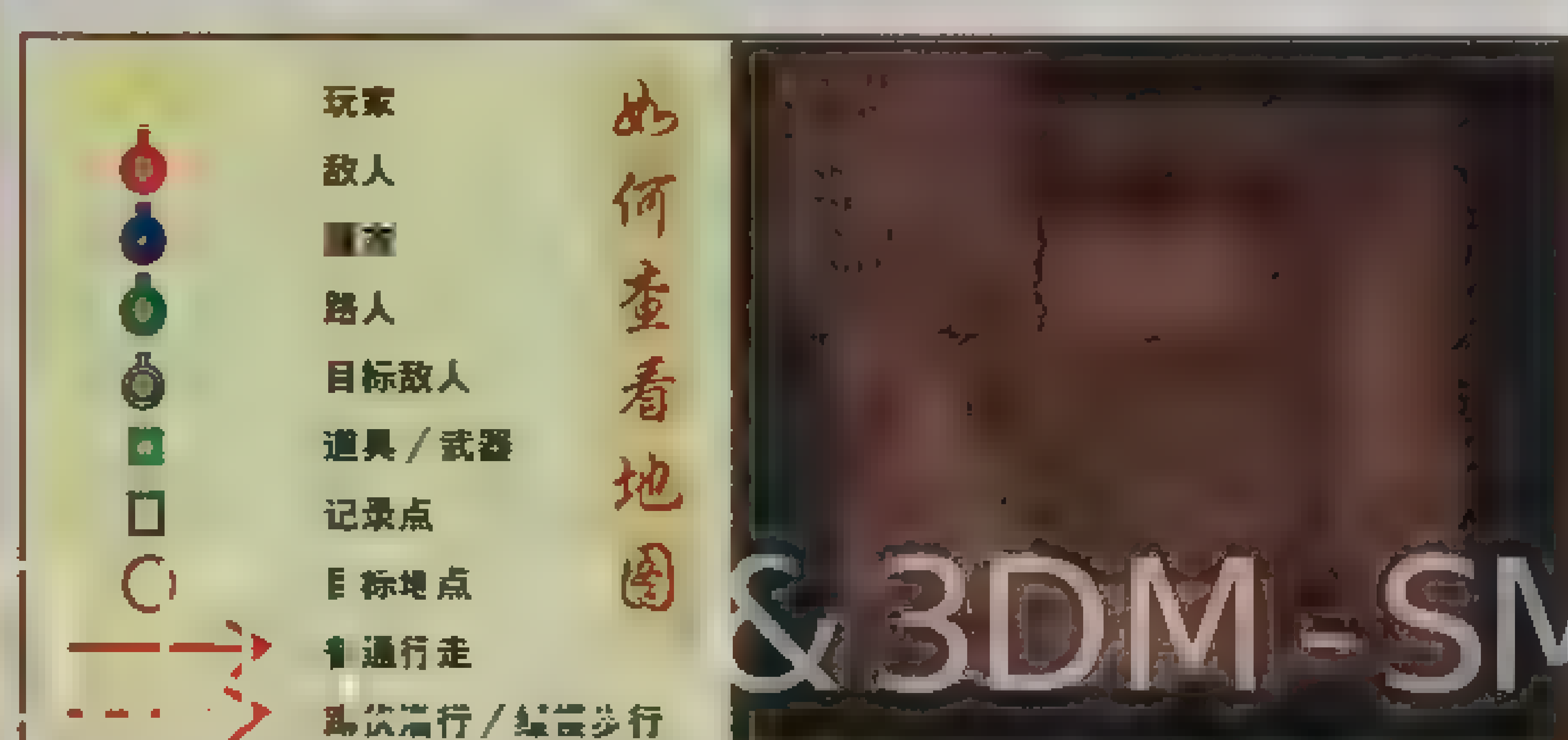
通往1F的钥匙在地图左上角房屋的桌子上。从A点进入建筑物内，利用这里的花瓶按图上的顺序干掉建筑物外的两名守卫。屋子内的绳索是留给左上角小屋里的守卫的。将小屋外层的守卫勒晕后就可以取得钥匙。

如果之前没有替换士兵装束的话，可以在1F左侧的小屋内替换。从右侧尽头的杂物爬过屋顶的破洞来到建筑物内，然后从内侧房间里的通风口进入原本被反锁的门的一侧，先去打开门后就前往监狱2F。2F是关押犯人的牢房区域，注意与沿途的犯人保持距离，因为一些犯人由于情绪过于激动会攻击主角。3F这里的打法是利用地上的火把和引诱弓箭手用火箭射击吊桥的四条吊绳。



注意保护好奥克塔维厄斯。通过地图可以把握该区域内敌人的分布和数量，坚持个个击破的战略。劫狱失败后，克劳迪娅向阿格里帕透露了杀害他母亲的德修斯将军也将在决赛时出场。面对这样一个为双亲报仇雪恨的大好机会，阿格里帕没有别的选择。奥克塔维厄斯则决心返回罗马彻底查清楚凯撒遇刺的真相！与克劳迪娅一起解决了5个蛮族敌人后，阿格里帕和她一起拜见了角斗士大会的主持人塞克斯都（Sextus），而他也是克劳迪娅名义上的兄长。





&3DM-SM
ook.cn

致富密笈 每一个含有守卫的场景中，其中都有一名守卫身上揣着幸运金币。所以玩家要想获得丰厚的回报，就得有相应的付出。花一些心思将场景中的守卫都弄晕的话，又何尝不是一种挑战呢？而且这枚金币很有可能就出现在最后一名守卫的身上。

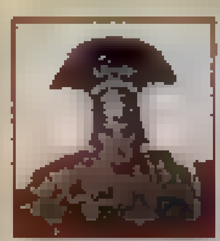
第三章 业火之洗礼

虽力可竭，然进取之心当嘉，万事存奋进之心足矣。

——公元前50年，塞克斯都

角斗士大会

罗马共和国有很多种娱乐方式，从澡堂到剧院，花样繁多。这些让人们逃离现实的活动中，最受欢迎的或许就是壮观的角斗比赛，这已经成为罗马制度中的一部分。无论年龄和性别，所有普通市民都会在这血肉相搏的战斗中狂欢，这是杀戮的可怕表演，是人类与野兽的血拼。



塞克斯都想要先确认一下阿格里帕的实力，在他所准备的5场教学比赛中，我们需要遵循他的指示才能顺利通过。前两场均为使用蓄力攻击；第三场要先击倒敌人，然后使用“过桥摔”；第四场要把握时机使用喝彩；第五场先引诱克劳迪娅使出连续踢腿或剑招，然后利用硬直发动进攻。地下室初始位置的左侧有记录点，还可以参加角斗士的地下私斗。这个私斗共分4级，每级有4场战斗。离开宿舍，经过食堂和训练场，来到塞克斯都的房间与其交谈选择“Of course……”，就可以参加City Arena。



▲百兽之王的利齿能将你撕成碎片。

City Arena Round Ⅰ	大逃杀	
	65000	充分发挥各种各样的战斗技巧，只要当喝彩槽涨满后，观众丢下的武器的质量将有助于阿格里帕更好地完成战斗。
	40000	
	25000	
达标	5000	

City Arena Round Ⅱ	障碍赛	
	65000	小心高台上的弓箭手，一旦发现后应首先予以消灭。在地面上引诱敌人站在自身与弓箭手的直线上也可以使箭羽直接射中他们的自己人。
	40000	
	25000	

City Arena Round Ⅲ	困兽斗	
	9000	多从侧面发起进攻，引诱老虎先使用猛扑攻击，再利用硬直的时间发起攻击的思路依然可行。
	5000	
	3000	

隐藏要素	获得方法
洋葱头	至少购买5个道具
潘萨装	至少购买10个道具
箭猪头	至少购买20个道具
变色龙装	购买所有道具

奥克塔维厄斯决心再闯元老院，从西塞罗身上寻找突破口。在城市入口的市集里（City Gate）可以利用之前获得的银币购买许多物品来装饰自己的房间，同时也可以获得不少隐藏要素。



进入元老院后门，来到指示地点尾随西塞罗进入大堂南部区域。这时我们应先进入A房间，换上柜子里的托加袍后就可以通行无阻了。紧接着中部房间的两所房间都可以顺利偷听到西塞罗与一位议事的谈话。商量过后，西塞罗决定离开去见自己的弟子。原路返回至大堂西部区域，解决掉走廊内的守卫后换上头盔和兵装就可以安然通过哨卡。西塞罗与他的弟子马库斯在庞培宫见面了，他们的对话中谈到了某个秘密的会所，看来前往该处必然有所收获。



City Arena Round Ⅳ	队制赛	
	25000	这种队制赛的关键是不要将敌人直接杀死，而只是将其打个半死，这些敌人就不会对我们的行动形成障碍了。
	15000	
	10000	

City Arena Round Ⅴ	围城战	
	65000	城墙前的水池中都有石头，利用投石车就可以攻击弓箭手和城门。将小头目打倒后他有一个扫堂腿的动作。
	35000	
	20000	

City Arena Final Round	再战巴卡	
	10000	当巴卡手上的巨斧被抢走或损坏后，他会撞毁场地四周的石柱，并以此作为武器。在巴卡使用石柱攻击的时候，在其身边360度范围内不断移动，待他挥空后硬直的时间就是进攻的最好时机！
	6000	
	4000	





取得身前的香蕉皮，使用第一人称视角利于确定落点，注意实际抛出的位置会比准星靠前一点。会所后门的蜜蜂会被由于香蕉皮滑倒的市民身旁的蜂蜜所吸引。根据地图所示的路线蹲伏潜行，两个关键分别是利用厨房里的老鼠在A点掷向女招待将其吓跑和待柜台老板转身向墙壁一侧后再通过最后一个拐角处。马库斯与一名叫卡修斯的男子交谈后，拂袖而去。



北罗马

由于发动了多场对北部地区的开拓战争，罗马的版图如今越来越庞大，殖民地也越来越多。一直没有遇上多少抵抗的罗马继续其向北的扩张之路。北部地区建起了一座竞技场，让殖民地的居民们忘却他们的苦难。很快，他们发现自己已经沉迷于壮观的角斗表演中。即使是在寒冷的冬季，狂热的观众们还是成群结队地来观看这种拼命格斗。

正义，没有仁慈

Northern Arena Round Ⅰ	营救人质	
	35000	注意营救人质后，该区域的门会反锁，钥匙就在关押人质的平台上的其中一守卫处。
	25000	
	15000	

Northern Arena Round Ⅱ	障碍赛	
	70000	先留房间外的敌人一条生路，则左侧房间一次出2名，右侧3名。否则敌人会蜂拥而出。
	40000	
	25000	

Northern Arena Round Ⅲ	大逃杀	
	20000	大乱斗时要多注意利用这个宽阔的场地，打不过就逃。场地上的木桶带有燃烧弹的效果。
	12000	
	7000	
达标	2500	





按照地图上的顺序收拾前三名守卫后，记得摘下第3名守卫头上的面具。利用香蕉皮战术分别在A、B点让第1、3名守卫滑倒，而站立不动的第2名守卫则需从其身旁的二楼内拿花瓶砸晕他。来到把守要道的守卫处，选择第二个对话选项“这不关你的事”就可以顺利通过。目睹了安东尼乌斯的亲信梅西纳斯处理卡修斯尸体的过程，奥克塔维厄斯更加肯定了其中定有不可告人的秘密。



Northern Arena Round Ⅳ	队制赛	
	35000	与之前的队制赛一致，战术思想依然是先将敌人打至“残废”。如果碰到拿链球的敌人，近身处是他的攻击死角。
	20000	
	10000	

Northern Arena Round Ⅴ	双人赛	
	70000	在有限的时间内看谁击倒的敌人最多，谁就获胜。打这种积分赛要熟练掌握抢分（待对手打得差不多时，冲去补最后一刀）和独占的原则。
	45000	
	30000	
达标	5000	

Northern Arena Final Round	秃鹫女王阿卡纳斯	
	40000	多利用武器投掷就可以搞定秃鹫，而且这也是获得高评价的关键。利用钉锤蓄力一击可破坏石柱，这样阿卡纳斯就无法在石柱上自由移动。
	25000	
	15000	





冷艳

到练习场将赛克斯都的项链交给克劳迪娅，在这难得安宁的气氛中克劳迪娅告诉了阿格里帕自己为何选择成为一个角斗士。在她年少的时候曾经眼睁睁地看着自己的兄弟被罗马士兵杀死，从此以后她决定要变得强壮，因为拥有了力量就可以保护自己心爱的事物。这边厢，赛克斯都接受了两个神秘少女的暗杀委托。

喝彩奥妙 当玩家打出一套精彩的进攻后，喝彩槽底下就会出现一条细小的蓝色槽。在它未消逝前再打出一次精彩的攻击，它就会恢复最大值。蓝色小条的持续时间越久，获得的喝彩值就越高。

第三章 神之怒

吾知西塞罗一切之所为均尽心尽力，使吾等信服者有甚其于公绩之热忱乎？

——公元前44年，六月初，布鲁图



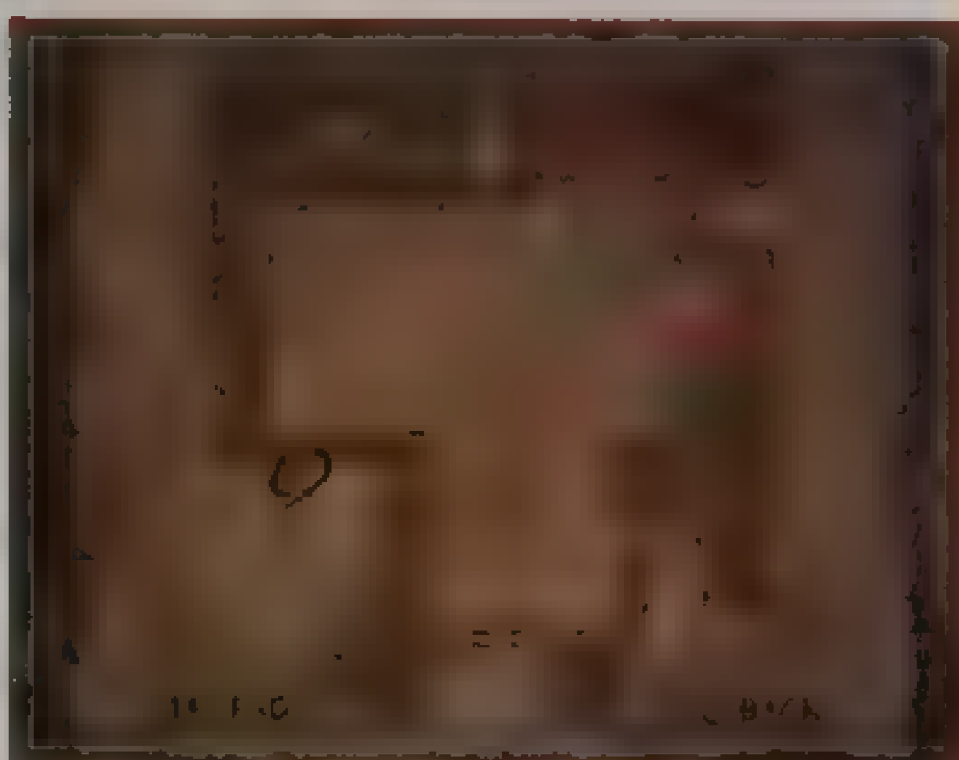
前往广场与门口左侧的士兵对话，原来他就是阿格里帕的战友副队长。从他提供的线索来看，梅西纳斯应该在安东尼乌斯的寓所里。在水果摊上捡个苹果，然后向守卫投一个140公里的水平曲球！守卫会误认为是门口对面的那位无辜的市民投的，趁着守卫追杀市民的空隙进入官邸。由左侧的门进入士兵的休息室，从眼前的木柜攀上房间阁楼，注意在房间上方要使用贴壁潜行。接下来要注意利用守卫转身和背向时间的空隙，从通道左侧的石墙上通过把守进入浴室。按照图例的指示进入房间，使用花瓶击晕目标后穿上一旁的托加袍，目标地点的守卫会放我们通行。进入安东尼乌斯官邸 2F 后看见梅西纳斯，情节结束。

战车大赛

这些车赛在群众中极其流行，他们对于高速的比赛和紧张的动作十分痴迷。由于战车本身重量较速度快，赛手之间的接触是非常危险的，经常导致重伤或者死亡。因而那些努力在残酷的比赛中存活下来的赛手，以及愿意报名参加这种高度危险的死亡车赛的报名者数量都在不断减少。然而，大把的金钱和无上的荣誉正等待着那些在比赛中仍能保留体肤完整的人。

Circus Maximus Round Ⅰ		
	11000	入弯时注意当马的头部转向直道时，直接给一鞭子。直道时与敌人保持水平，在冲线前将3个敌人都击倒。
	8000	
	5000	

Circus Maximus Round Ⅱ		
	13000	注意两侧直道中的障碍物，可用限速或滑撞等技巧逼迫敌人撞墙。总体来说，难度与 Round Ⅰ相仿。
	10000	
	7000	



穿上女仆的衣服后记得拿上深黄色的水壶，然后就站在目标门口等女仆一开门就立即进入房间。跟踪梅西纳斯时，注意保持适当的距离。画面上的蓝色槽一旦消失的话，也视为失败。整个跟踪过程分4段进行，每1段均视作一个记录点。在A点和B点都是等待女仆或议事离开后，再继续跟踪。最后从C点房间内出来前，先去取得墙角的托加袍。被守卫盘问时要选择第2项“我需要去见梅西纳斯”。

Circus Maximus Round Ⅲ		
	15000	Round Ⅲ的赛制与 Round Ⅰ一致，只是障碍物的位置有些许变化，并且敌人增至5个。
	12000	
	9000	

Circus Maximus Last Race 纳克拉斯托西		
	15000	注意 BOSS 扔的火瓶，把握直路对抗的时机，将其挤到障碍物上可以令其受到绝大的伤害。持续从一侧发起进攻一定要小心车轮的损坏情况。
	11000	
	7000	



来到赛克斯都的房间门前，正想敲门之际突然听到了克劳迪娅由于赛克斯都接下暗杀订单而引起的争吵声。事后在与阿格里帕的交谈中，克劳迪娅觉得赛克斯都变了，变得不像从前的那个他了。

前往广场与副队长聊天，两次回答都选择第2项。之后前往元老院找潘萨的学生马里乌斯。来到元老院后门的入口与守卫交谈时选择第1项，可以获得钥匙。在目标入口的木箱附近有2个石块，拾起它朝建筑物的方向投去，吸引守卫的注意力后进入里花园。里花园的守卫也如法炮制，最佳出手点的位置请见图片。



▲从柱子的左侧投掷石块。

迦太基

在非洲殖民地，迦太基海滨的军港就像这片大陆的华丽皇冠上的一颗明珠，也是商业贸易不可或缺的宝贵财产。在迦太基战争期间，罗马军队用了一个多世纪对迦太基进行猛烈攻击，结果使得这里沦为废墟；如今这里已经徒有其表，早已失去了昔日的辉煌。经过罗马征服者们长期的开采，迦太基如今依然是贫瘠的荒地，即便是最坚强的人和野兽也不适宜居住在这里。

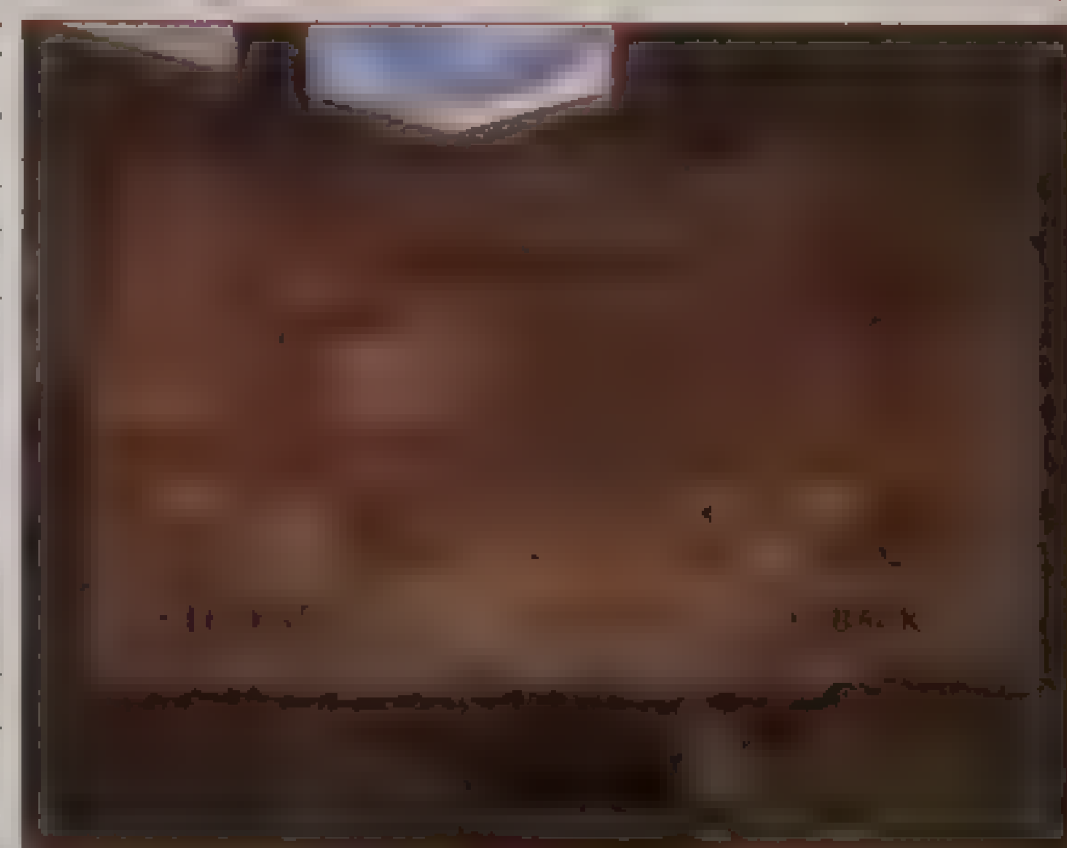
沙漠角斗士



City Arena Round Ⅰ	大逃杀	
	50000	普通的大乱斗，将敌人打落沙坑时可以踩踏坑上的开关，沙坑中的喷口就会喷火将敌人灼伤。
	30000	
	20000	
达 标	5000	

Desert Arena Round Ⅱ	困兽斗	
	20000	面对三只老虎和一个枪兵，我们必须采取游击战术。地上的石块扛起来就投，因为场地狭小，往往一箭双雕。
	10000	
	5000	

Desert Arena Round Ⅲ	队制赛	
	30000	本关的石像均处于狭窄的通道内，可以站在石像一侧吸引敌人对你进攻，这样一来破坏石像就事半功倍了。
	15000	
	10000	



来到厨房利用女仆背后的死角进入A点里间。穿上里间木柜上的女仆服装再拿上一个水壶（Jug），接下来前往B点取得里屋的钥匙，途中如果被士兵盘问的话，请选择第三项。最后利用钥匙前往C点，用手上的水瓶击昏守卫。在房梁上贴壁潜行之前要先蹲伏，否则会被障碍卡住。进入目标房间后，奥克塔维厄斯看到了满身鲜血的西塞罗。从他的最后遗言里，我们了解到了凯撒遇刺案的背后主谋是包括他的弟子马库斯在内的一个集团。一个进来送水的女仆发现了这一切，她惊慌失措并大叫着跑了出去，究竟奥克塔维厄斯的命运会如何呢？

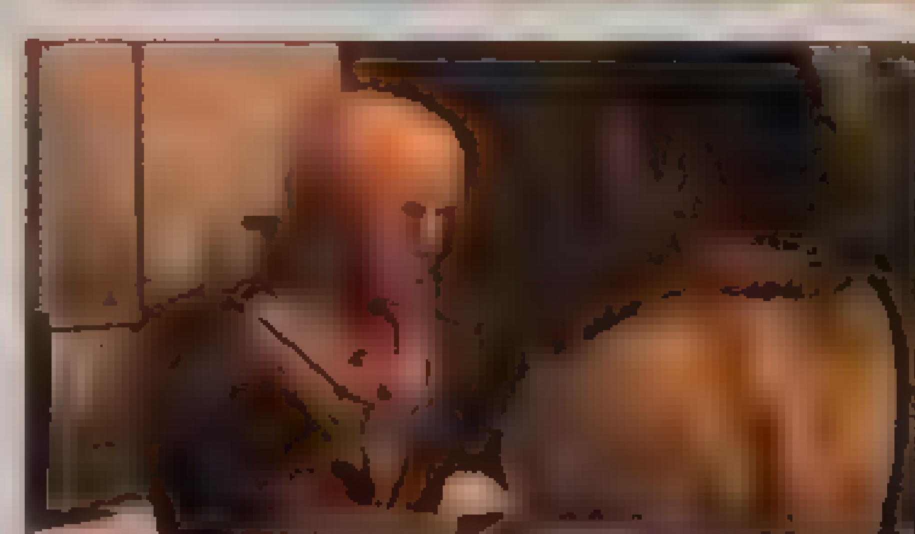
与猛兽殊死搏斗！

Desert Arena Round Ⅳ	双人赛	
	80000	合理地运用机关可使自己的杀敌数大幅上涨。一开始先去平台上把两个敌人抢过来干掉，然后就守在桥下的口里应付源源不断的敌人。
	50000	
	35000	
达 标	10000	

Desert Arena Round Ⅴ	障碍赛	
	75000	本关要点在于地面上的喷火机关，适当地利用机关能够令形势对阿格里帕非常有利。收拾完地面上的敌人后再上去打平台上的两个敌人。
	45000	
	25000	

Desert Arena Final Round	大象与侏儒	
	40000	紧贴着大象侧面进攻。大象朝天咆哮时，离开其三个身位，否则被震伤。不要正面被大象撞击。解决大象后，与 BOSS 保持一个较远的距离，诱使其使用连续砍。
	25000	
	15000	





奥克塔维厄斯来到庙宇时，这里已是尸横遍野，参与凯撒行刺案的集团已经全部被杀人灭口。是全部吗？不，西塞罗的弟子马库斯跪倒在血泊中，他大声地控诉着对这一切的愤怒与悲哀，空气里的情绪交织不断，就像流淌在地面上的血，早已不再纯净。



在赛克斯都的房间里，克劳迪娅道出了事情的真相。原来赛克斯都就是庞培（注）的儿子，他想通过策划凯撒遇刺案来一举动摇罗马现有的政权阶级。而他的下一个目标，正是阿格里帕的好友奥克塔维厄斯，因为他知道的实在是太多了。也因为他是凯撒的合法继承人。

3DM-SMV

注 庞培 从征服非洲到建立东方行省，从“三头同盟”破裂到与凯撒的争权夺利，庞培在公元前80年代后期至40年代初，始终处于罗马共和国政权权利斗争的峰尖浪头。庞培有两子，其中一子名为赛克斯都。

ook.cn

第四章 重获荣耀

此乃吾及君及布鲁图所成之事哉？若恺撒未亡，其所行、所书、所言、所诺、所思可甚于此乎？

——公元前44年，4月19日，西塞罗



利用摊贩处的苹果砸向马匹，它会因为受惊而将守门的士兵全部踏翻。换　身士兵装束后就可以进入官邸，目标地点由于没有钥匙暂时无法进入，所以得先从另一侧的门中进入酒窖寻找钥匙。通过在初始地点左侧的贴壁潜行后，有一个游动哨和一个岗哨。用花瓶敲游动哨时，尽量使其倒在第1与第2个木箱之间，这样岗哨走过来时就无法看到其“尸体”。大摇大摆地走上2F，使用蜜壶直接砸昏背对着玩家的守卫，然后直接站在地上那滩蜂蜜的后方，接下来就是一幕滑稽的场面。钥匙就在那位与女仆聊天的守卫身上，先使用角落处的绳子和老鼠分别解决游动哨和女仆，然后回到门外躲一会。切记将晕倒的游动哨拖至与大门平齐的水池边。接下来女仆会背对着携带钥匙的守卫，那么就可以悄悄将其勒晕了。





进入目标地点后，正前方的门需要钥匙才能打开。紧接下来，手无缚鸡之力的奥克塔维厄斯竟然要面对三只白虎！老虎逼近的话可以用火把将其打退，钥匙就在左上角的小屋里。用火把烧毁靠墙的破木桌，钥匙就藏在那里。



最终决战即将展开！

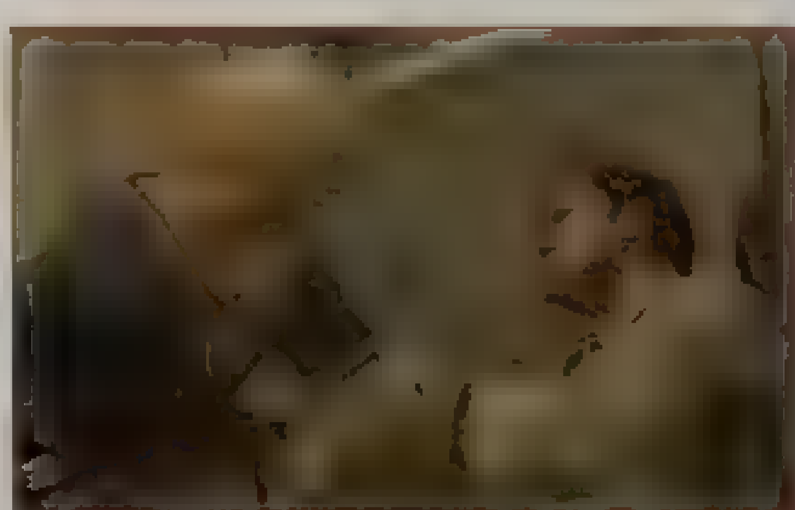
Great Arena Round Ⅰ		营救人质
	50000	将现有的敌人都打至残废就OK了，如果杀死他们的话就会多不少令人头疼的巨型敌人。建议分开营救3个人质。
	30000	
	20000	

Great Arena Round Ⅱ		困兽斗
	30000	采用游击的打法，避开大象的进攻，老虎才是优先攻击的目标。使用武器投掷技对付秃鹫。最后再折磨大象。
	20000	
	10000	

Great Arena Round Ⅲ		障碍赛
	70000	前两个房间利用机关来打，可以起到事半功倍的效果。第三个房间草丛较多，要多走“之”字来迷惑弓箭手。
	40000	
	25000	

Great Arena Round Ⅳ		队制赛
	30000	先将敌人打至残废，然后再慢慢破坏石像。有两个设置在石笼和针刺平台上的石像建议用第一人称视角来瞄准。
	15000	
	10000	

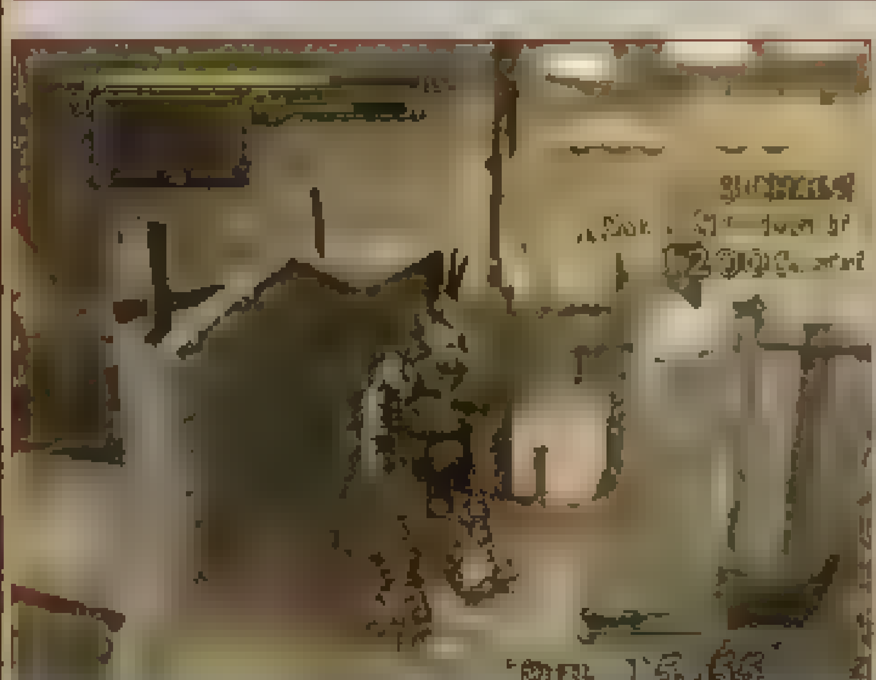




利用右侧的火把来对付赛克斯都派来的那两个肥猪似的敌人。注意每烧他们一次，他们的攻击方式就有所变化。正当赛克斯都亲自出马要结果奥克塔维厄斯时，克劳迪娅救下了他。在庙宇中，被德修斯重伤的马库斯道出了自己参加组织的缘由，其实只是为了让父亲多关注自己一点，多爱自己一些。多么可悲的由爱生恨。为恶者陷入极恶之疯狂，为善者亦不能免。所谓人性之善恶，又岂在一念之间。手持马库斯临终前托付给自己的凯撒刺杀案密谋书，奥克塔维厄斯被早就等在那里的梅西纳斯逮捕了。究竟事情的发展又会走向何方呢？

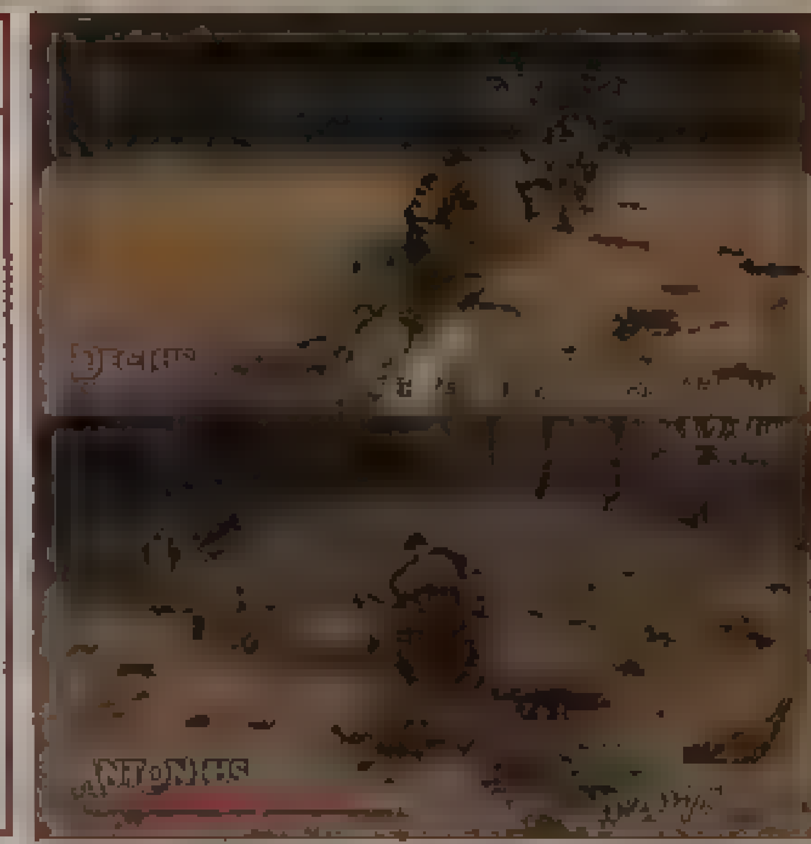
Great Arena Round Ⅴ		障碍赛
	70000	先把小兵清理干净，争取打出一把双手武器。。左侧城墙的弓箭手身上带有钥匙，切记取得。
	40000	
	25000	

Great Arena Round Ⅵ		大逃杀
	95000	拿到双手武器后去高台把敌人干掉，杀死第三次出现的女弓箭手可取得木剑。到中心高台处插好木剑就能过关。
	65000	
	50000	



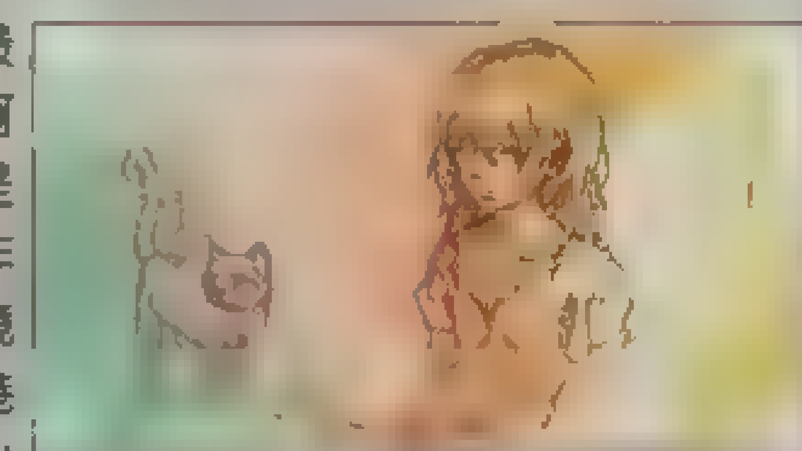


Great Arena Final Round		
	30000	无论其疯狂前后，对付德修斯将军的要点在于保持距离，他的前冲攻击和连续拳之后都是硬直时间。击败德修斯后，安东尼乌斯亲自出马了。他的技术和速度明显要优于前者，但打法还是大同小异的。连击时注意不要使招数变老，两下两下地来。这连续三场战斗加起来视力为一个记录点，即在任意一战中重新开始，都得回到德修斯的最初战。
	15000	
	10000	

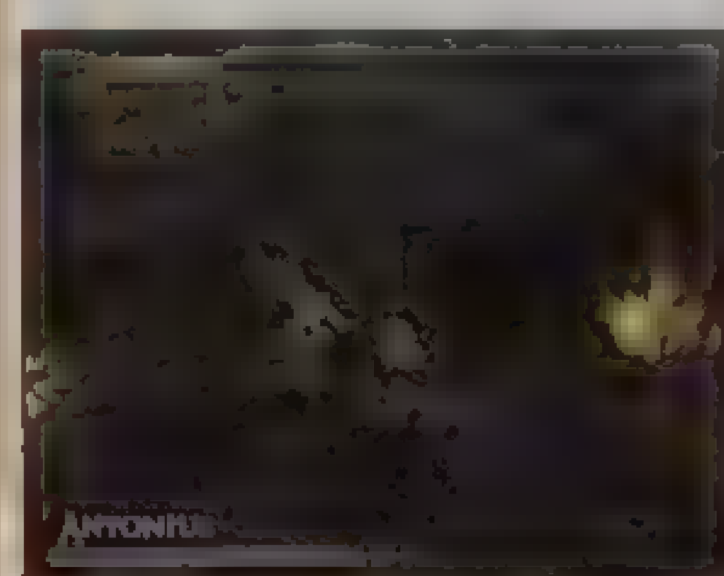


古罗马海战

赛克斯都在撤退时放火烧毁了街道，穿越满布残骸的街区的确花了阿格里帕不少时间。接下来我们需要面对的是由埃及少女艾莉斯和查米安操纵的两名枪兵：扎多和戈多。对付这种两位一体的BOSS，最需提防的就是他们的合体攻击了。但无论是突击扫荡还是旋转，只要看到他们俩跳到一块去的话，赶紧离开就能够保证安全。除了出招后的硬直外，他们的武器损坏后需要从正上方的门口跑出去取新武器，这时只要堵在他们的路线上疯狂攻击就能达到满意的效果。虽然克劳迪娅非常耐打，但我想不会有哪位男士想让女士去作挡箭牌吧？当一名出色的护花使者应该是每一位男士的目标之一。



一路突破港口的巨型敌人的哨卡，最后站在阿格里帕和克劳迪娅面前的，是阿格里帕的前雇主，是克劳迪娅的兄长，也是庞培的儿子，他是赛克斯都。有句老话叫作“人在江湖，身不由己”，用在塞克斯都的境遇上再贴切不过了。与赛克斯都一战时，港口四周的木箱补充得很快，所以不必担心没有武器或食物。赛克斯都的连续技比较厉害，基本上中了一招至少要损伤三分之一的生命力。贯彻“敌动我动，敌不动我不动”的原则，充分利用赛克斯都最常使用的三连击中第二击与第三击连接较慢的空隙。击败赛克斯都之后，港口受到安东尼乌斯船队的炮击而开始塌陷。在灯塔倒塌的千钧一发之际，赛克斯都救了克劳迪娅，但他却无法自救。就如他的命运一样，他最终也选择了死作为自己的救赎。但是与克劳迪娅不是兄妹，但亲如兄妹的这一段感情，当使赛克斯都含笑九泉。



阿格里帕乘先锋快艇突击安东尼乌斯的船队，突破层层防守时，请注意通过船与船之间时必须先砍下弹射塔钩的绳索。在安东尼乌斯旗舰的甲板上，命运的一战终于揭开了帷幕。安东尼乌斯相比以往，在血槽减至4条时增加了跳上高处扔火瓶并且施以高压斩的招数，只要不停地移动就能够成功化解。当血槽减至2条时，安东尼乌斯会陷入疯狂状态，此时应以移动躲避和武器投掷为主要打法。具体的时机为BOSS使出冲刺斩后的硬直。由于安东尼乌斯是个右撇子。所以他那无法防御的冲刺斩的化解方法为，朝左方先行移动。当剩下最后一条血槽时，BOSS会持续陷入疯狂状态，离胜利不远时更需小心。

尾　声

奥克塔维厄斯决心继承养父凯撒的遗志，重建罗马！至亲好友阿格里帕义不容辞地助其一臂之力。港口的欢呼声震彻云霄，远处山崖上的一位女子，白衣胜雪。安葬了兄长赛克斯都之后，克劳迪娅决定离开罗马去追寻自己的生命意义。面对阿格里帕的挽留，她潇洒地一笑，远方的身影渐渐与天地融为一色。

隐　藏　要　素

道具名称	获得条件
Fortus Rex Amor	累计达到300，000喝彩值
Talon Aegis	累计达到800，000喝彩值
Gorilla Costume for Agrippa	完成地下私斗4项共16场比赛、通关后获得
The Big Escape	Normal难度下角斗比赛全金杯获得
Labyrinth Arena	Hard难度全银杯获得
Art Gallery	Normal难度全铜杯获得
Chariots of Ire	Hard难度全金杯获得
Survival Mode	Normal难度全银杯获得
Ugly Duck Fling Minigame	Hard难度全铜杯获得
Battle Selection	通过一场角斗大会后，可在此选关。
显示敌人生命值／替身	Extreme难度全铜杯获得
武器损坏值不减／敌人防御不能	Extreme难度全银杯获得
一击必杀／无敌	Extreme难度全金杯获得
Hard难度通关后追加Extreme难度。	

伏笔 艾莉斯与查米安这对孪生姐妹，可能来自于埃及，而且她们的主人很可能就是埃及女王克丽奥佩特拉七世。她们所要求赛克斯都杀死的对像也是日后将间接结束埃及女王生命的奥克塔维厄斯（屋大维）。毫无疑问，这是为《罗马之影》的续作留下了一个伏笔。

 文 纱迦

真·三国无双4	Koei	ACT
PS2	2005年2月24日	日版
对应硬盘、对应杜比定向定语		推荐玩家年龄 12岁以上



载精前万众瞩目的《真·三国无双4》已然杀到，于是以纱迦为首的无双众又开始连夜鏖战。这次光荣果然说到做到，以前最为人诟病的拖慢延迟和人物消失现象在4代中得到了极大的改善，这使得游戏玩起来更爽了。本作也是国内玩家极为关注的作品，在春节期间有很多玩家以各种方式向我们表达了自己的期待之情，其中有不少人选择了用诗词这种古老的文化形式，纱迦特地精选出来一些收录在这次的攻略中，由于时间紧迫，本期未能将全部隐藏要素奉献给大家，请见谅，下期将会为大家献上最全的研究和最强的玩法。

八方英杰豪壮志，各自绽放战场上！

新手必读的基本操作

游戏中全部的攻击手段都来自于□、△、○这3个键，用弓箭或骑马时同样有效。而利用□键和△键的配合，就能使用多姿多彩的连续技。具体变化参见下表：

左摇杆/方向键	控制角色移动
R3	发动无双觉醒
[illegible]	切换护卫武将方针
[illegible]	进入情报画面 [illegible]
□	通常攻击
△	蓄力攻击，亦称CHARGE攻击
×	跳跃/上马/下马
○	蓄无双槽/发动无双乱舞
L1	防御/空中受身
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]



△	简称C1，部分人可以按△追加
空中△	空中的蓄力攻击，部分人可以按△追加
□△	浮空技，简称C2
[illegible]	破防技，简称C3
□□△△	□□△的强化版，须连续攻击数为5的武器才能使出
□□△△△	□□△△的强化版，须连续攻击数为6的武器才能使出
□□□△	简称C4
□□□□△	挑空技，简称C5，须连续攻击数为5的武器才能使出
[illegible]	须连续攻击数为[illegible]的武器才能使出
□□□□□△	简称C6，须连续攻击数为6的武器才能使出，部分人可以按△追加
[illegible]	须连续攻击数为[illegible]的武器才能使出
[illegible]	进化攻击，持有进化攻击的武器，且无双槽全满时才能使出
防御中敌攻击瞬间	全身无敌的反击技，有失败动作

空中△和C5攻击的变化

前作中任何人的空中△都是向地面的冲击波，而在本作中不同的人拥有不同的空中△攻击。当然也有部分角色的空中△依然是冲击波，不过本作的难度经过了修正，就算是在乱军中使出这招成功也颇高。而在三代中几乎所有的小兵都可以很轻松地破掉这一招，用这招就等于找死。

在之前的作品中，每位角色的C5攻击（即□□□□△）均为挑空技，其后按△键的话可以自动跳至空中追击敌人。但在本作中取消了追加设定，玩家必须手动输入指令进行追击。某些角色（如甄姬）的空中△威力很大，还有些角色（如赵云）更是拥有空中连续△攻击。要想在C5攻击后接空中△，玩家就必须会用小跳△攻击。方法就是快速依次输入×、△。



自动锁定功能的取消

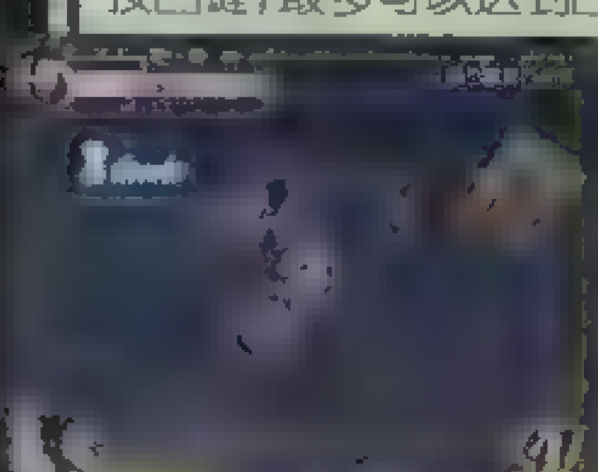
前几作游戏中都拥有自动锁定系统，即在连续技的中途不能转移攻击目标。这个设定在单挑时极为有用，不过在无双战场上单挑的机会实在太少了，往往打着打着就偏离了目标，实在不便。因此本作采用了《真·三国无双3 帝国》的设定，取消了自动锁定功能。玩家可以在施展连续技的中途，任意转换方向。

没了自动锁定功能，当敌人挡住玩家的攻击时，玩家可以一边继续攻击，一边控制方向走位，尽量绕到敌人背后去，这样就可以破掉敌人的防御了。但对于某些突进式的招式，就得靠玩家来手动校正方向了，可谓有利有弊。



NEW! 如虎添翼的进化攻击

前作中连按□键的普通攻击最多只能达到六连击，但在本作中只要连按□键，最多可以达到□九连击，这就是进化攻击。不过要想使出进化攻击，必须满足两大条件：**一是必须是无双槽全满，二是要持有可以发动进化攻击的武器。**

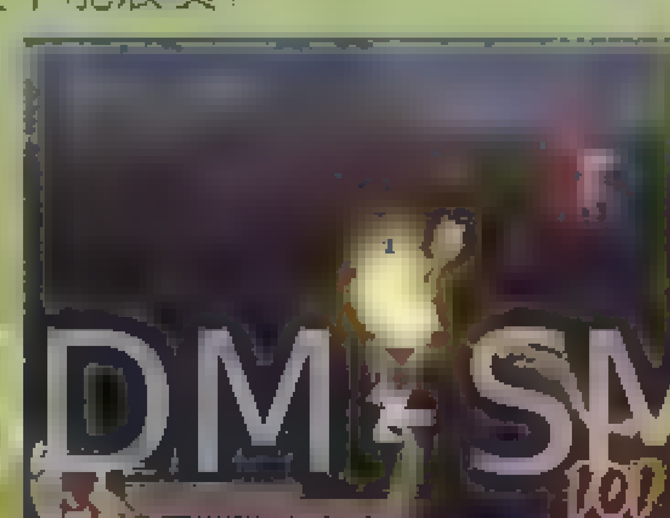


在某些武器的名字左边，会有一个青色的旋涡状标志。有了这个标志，就代表这件武器可以使出进化攻击。一般说来，能多打三下自然是好事，因此能否使用进化攻击也是衡量武器好坏的一大关键。但由于进化攻击实质上是省略了□的第六击，所以对于某些角色来说，在高难度下进化攻击反而还不如□六连击保险。

NEW! 一发逆转的无双觉醒

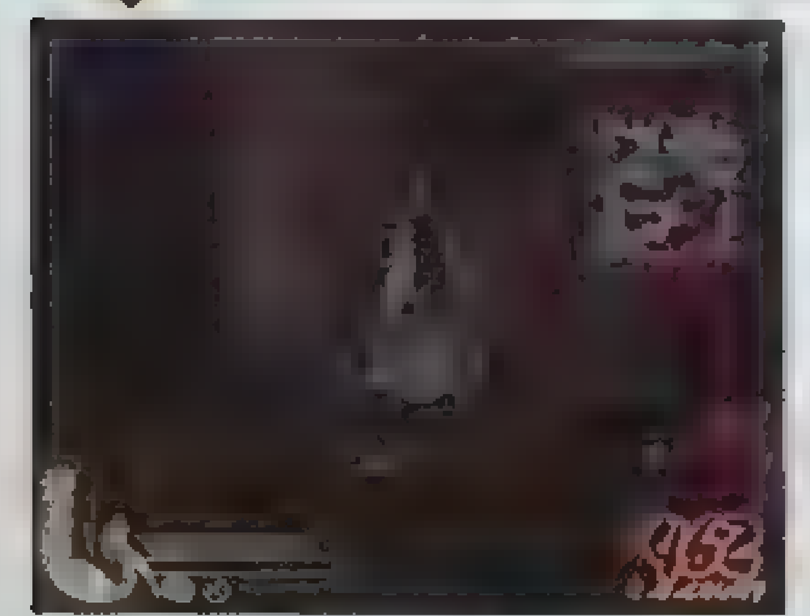
在战场上玩家可以捡到名为觉醒印的道具，获得这一道具之后，在画面左下方武将的头像附近会出现一个不断转动的印，这就表明玩家可以使用无双觉醒了。无双觉醒的发动方法是按R3键（即按下右摇杆），进入觉醒状态之后，**玩家的无双槽会立刻变成最大，同时攻击力、攻击速度上升，无须血红即可使用无双乱舞，而且受到敌人的普通攻击不会有硬直。**觉醒状态有时间限制，时间一到就会自动解除。

每关战场上必定有一个觉醒印，而打倒特定敌人后也会出现觉醒印。觉醒印一次只能拿一个，幸好觉醒印存在的时间很长，记住位置后回来拿也行。无双觉醒相当实用，是对付斗气武将的不二法门，一定不能浪费！



《真·三国无双4》：一吕二赵三关张，四超五维六周瑜，[illegible]
©2005 KOEI Co.,Ltd. www.numbook.cn DMSM

全新的据点系统

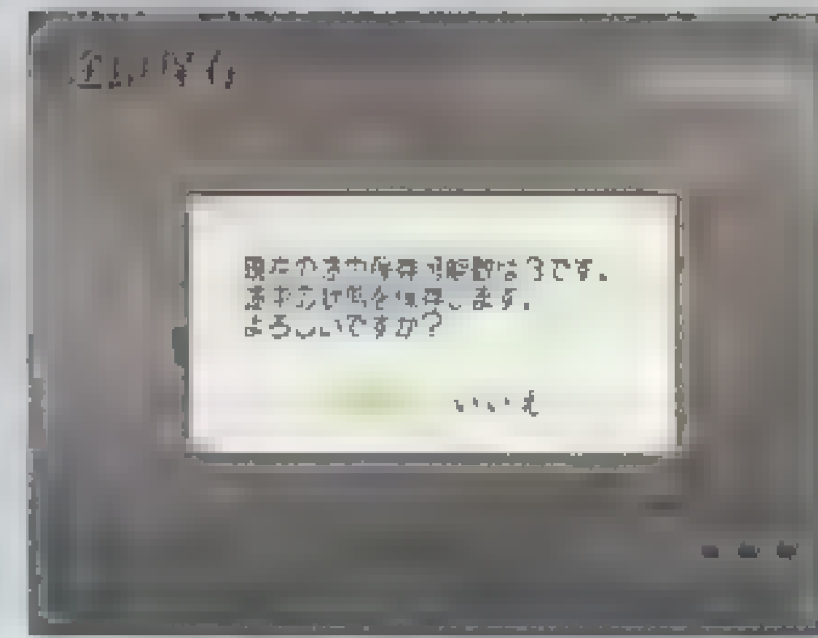

▲被困在防御据点内时，可以利用台阶跳出去。

大地图上蓝色的据点是我方据点，红色的是敌方据点，而灰色的是中立据点。**哪一方先赶到据点内，这个据点就算谁的。**

以往的作品中只有进入据点这一概念，而在本作中追加了攻击据点、防御据点、补给据点，其作用各不相同。如果你总是在低难度下奋战的话，是体会不到据点作用的。下面就来分别解说一下：

进入据点	即传统意义上的据点，里面会不断出现援军。打下敌方的进入据点后经过一段时间，就会变为我方的进入据点。
攻击据点	在大地图上用三角形表示。会用投石或弩炮等攻击兵器，打败据点兵长可以获得攻击力+1的道具，不会复活。
防御据点	在大地图上用正方形表示。这种据点多出现在险要位置阻断进攻，打败据点兵长可以获得防御力+1的道具，不会复活。
补给据点	大地图上用圆形表示。补给据点会定时提升自军的士气，还可以恢复据点内自军的体力（包括玩家）。打败据点兵长可以获得体力无双全恢复的华佗膏（修罗难度除外），不会复活。

游戏模式的变化



本作的无双模式回归二代，改为分人进行。但本作的无双模式中途不能更换难度，初期选择是什么难度，就得用这个难度一直打下去——除非你重头来过。如果打不过去的话，可以去FREE MODE练练再来挑战。此外本作的关卡中依然可以中断保存，但有次数限制。"易しい"可以无限保存，而"普通"可以保存3次，"难しい"只能保存1次，最难的"修罗"则不能保存！在"幕舍"里可以查看目前的游戏成绩，其中有一项是"携带サイト连携"，这是和日本手机服务相关的，国内玩家就不用指望了。

最强武将的成长之道

本作又恢复了一二代的系统，只要把身上带有增加攻防能力道具的武将以高连击数打死，就可以令道具数值上升。8连击为+2，16连击为+4，32连击为+8。不过就算你不擅长打高连击也没关系，因为本作出现高数值道具的几率变大了，随便找一个后期的关卡，就算是"普通"难度也一样可以练到频。

武勋	依玩家在战场上的表现，过关后获得[illegible]，一定程度后会提升武将阶级。
阶级	随着武勋上升而上升[illegible]。
[illegible]	每人有[illegible]，可以[illegible]。
道具携带数	随着武勋上升而上升[illegible]个。
体力	本作中打倒敌人后便有机会[illegible]体力上限的[illegible]，共有10、[illegible]两种。
无双	[illegible]无双上限的[illegible]，共有[illegible]两种。
攻击力 防御力	打倒敌将或武将[illegible]后有机会[illegible]攻防上限的[illegible]，各有[illegible]2、4、8三种。

全新的护卫武将

本作废除了过去的护卫兵，取而代之的是护卫武将。玩家最多可以保留8位护卫武将，不过一次只能带一位。护卫武将除了可以帮助玩家杀敌之外，还可以和玩家一起使用激无双乱舞。拿羽扇的护卫武将甚至可以帮玩家恢复体力。

护卫武将的姓名、能力、加入都是随机的，玩家阶级越高、在战斗中获得的武勋越多，获得护卫武将的几率越大。护卫武将刚加入都是一级，后期能力如何得看评价。评价由两部分构成，前一部分有"一国"、"两国"、"三国"、"天下"四种，其中"天下"最好，"一国"最差，后一部分也有四种，其意义分别如下：

[illegible]	初期能力高，成长能力低。
天才	[illegible]成长[illegible]。
[illegible]	初期能力低，有急速成长的可能。
奇才	初期能力高，有急速成长的可能。

由此可见，**天下の奇才便是护卫武将的最高境界。**

护卫武将的成长是靠护卫点数，多让护卫武将杀敌便会令其上升。点数累计一定程度后会升级，升级后便有可能学会特殊能力（参见右表），同时还可以随机学会一种属性。玩家在战场上可以用S、C、C1键来切换对护卫武将下达的方针，C代表进攻，C1代表防御，S代表在原地待机。当护卫武将在身边时，只要获得回复道具，护卫武将的体力也会恢复。

[illegible]	濒死时护卫武将的体力自动恢复
猛攻	濒死时护卫武将的攻击力上升
铁壁	濒死时护卫武将的防御力上升
[illegible]	自军士气不会[illegible]低下
[illegible]	降伏[illegible]敌人[illegible]，升级所需的[illegible]数
推举	[illegible]护卫武将加入
献[illegible]	过关时获得的[illegible]数+1
探武	过关时获得的武器数+1

武器道具系统大解说

通常道具



所谓通常道具，是指在战场上出现的道具，包括回复道具、暂时提升能力的道具和永久提升能力的道具。和三代比起来，本作只增加了觉醒印、体力上限+20的大点心和无双上限+20的南华仙酒。但这次回复道具的效力明显偏低，需要注意。另外，不光是增加攻防的剑和盾可以通过高连击数来升级，就连普通的回复道具也可以用这个方法来提升品质。这在高难度下可是相当有用的。

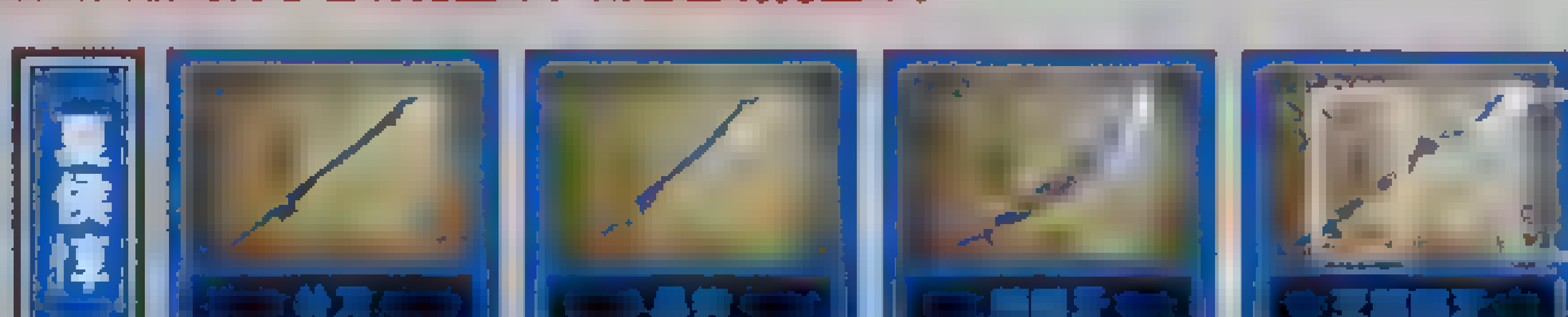
武器



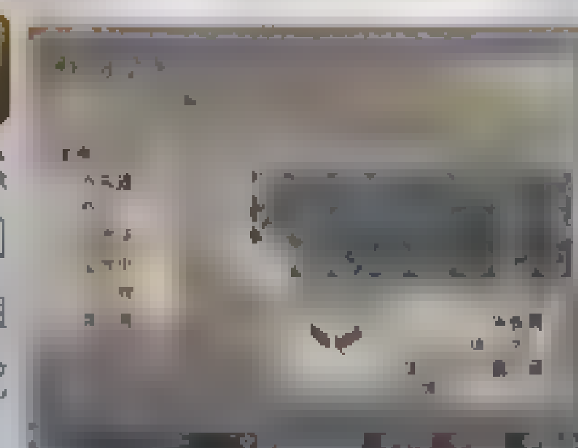
本作的武器废除了三代的升级制，回归二代。玩家在战场上可以捡得新的武器，其能力值是完全随机的。武器上能够附带增加体力、无双、攻击、防御、移动、弓术、马术、运、无（双）增（加量）、CHARGE攻击的效果，最多同时可以带5种。

重量设定是本作的新设定，重量分为三种：轻、标准、重。轻的武器挥动速度快，但威力较低；重的武器挥动速度慢，威力很大；标准则介于两者之间。一般说来，除了像凌统这种出招超快的角色之外，还是选择轻武器比较好。轻武器可以将很多不能实现的连续技变为现实。

游戏中的武器可以分为5种：①连续攻击数为4的武器；②连续攻击数为5的武器；③连续攻击数为6的武器；④连续攻击数为6且可以发动进化攻击的武器；⑤最强武器。最强武器有特定的拿法，这会在后面的攻略中提到。**最强武器的特性在于，每杀一百人就可以自动获得觉醒印。如果是在觉醒状态中达成百人斩，或是达成百人斩时身上已有觉醒印，则会出现觉醒印。**



装备道具



和三代一样，本作的装备道具依然分为铠、玉、能力道具三种。铠、玉和部分能力道具有特定拿法，这些会在随后的研究中写到。其中，朱雀翼、青龙胆、白虎牙、玄武甲、神速符、黄忠弓、羌族角、七星带、活丹、仙丹还是在战场是随机获得的，其最大值均为20。这次把骑攻骑防、弓攻弓防分别合二为一，并称为马术和弓术，可谓大快人心。

四种宝玉！

本作中的玉依然代表着属性，本次只有4种

炎玉	敌人在空中时持续掉血
冰玉	有一定几率将敌人冻住
阴玉	有一定几率将杂兵瞬杀，但会消费无双槽
阳玉	对防御中的敌人有特效

本作发动属性无须无双槽全满，其中阴玉就是[illegible]，本作发动的几率大[illegible]，且消费的无双槽也相当[illegible]。

心得

三代中，道具和武器上如果附有同样的能力，其累加效果不会超过最大值20。但在本作中这一设定被更改，**同样的能力也可以累加**，大家[illegible]地装备吧。要拿高数值的道具和武器，和以前的方法差不多，在高难度[illegible]就算是[illegible]武器[illegible]人[illegible]觉醒印[illegible]武器就够了。

3DM-SMV
www.allmbook.cn

全武将出现方法

蜀

赵云	初期即可使用
关羽	初期即可使用
张飞	初期即可使用
诸葛亮	蜀国任一人通关
刘备	蜀国任意四人通关
马超	初期即可使用
黄忠	初期即可使用
姜维	蜀国任意两人通关
魏延	黄忠通关
庞统	蜀国任意一人通关
月英	诸葛亮通关
星彩	初期即可使用
关平	关羽通关

魏

夏侯惇	初期即可使用
典韦	初期即可使用
许褚	初期即可使用
曹操	魏国任意四人通关
夏侯渊	夏侯惇通关
张辽	初期即可使用
司马懿	魏国任意 人通关
徐晃	魏国任意三人通关
张郃	魏国任意两人通关
甄姬	初期即可使用
曹仁	曹丕通关
曹丕	初期即可使用
庞德	马超通关

吴

周瑜	初期即可使用
陆逊	初期即可使用
太史慈	初期即可使用
孙尚香	初期即可使用
孙坚	吴国任意四人通关
孙权	初期即可使用
吕蒙	吴国任意两人通关
甘宁	凌统通关
黄盖	吴国任意三人通关
孙策	孙权通关
大乔	孙策通关
小乔	周瑜通关
周泰	吴国任意一人通关
凌统	初期即可使用

他

貂蝉	吕布通关
吕布	魏蜀吴各任意一人通关
董卓	貂蝉通关
袁绍	曹操通关
张角	刘备、孙坚、曹操通关
孟获	诸葛亮、陆逊通关
祝融	孟获通关
左慈	除左慈外全角色出现时加入

只要将魏蜀吴各任意 人通关，就能使用修罗难度，而且在OPTiON中会出现片头编辑模式。在此模式中，只能使用已经出现的角色进行编辑。

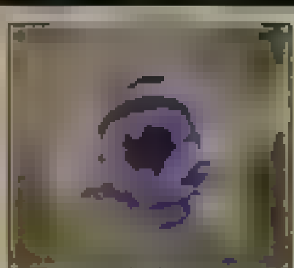
道具入手方法一览

出现贵重品信息后，请从情报履历中查看具体位置。贵重品所在的箱子有着特别的颜色。文中所提到的需要击败的敌将，均需玩家亲自击败，不然有可能失误。

玉

本作中玉取消了等级设定，改为像最强武器一样，有固定拿法。注意拿玉时难度必须是“难しい”或“修罗”，所选人物没有限制，在自由模式或无双模式中均可入手。

阴玉　五丈原之战・魏军



方法：快速击败姜维，贵重品发现。建议开战后骑马直取姜维，必可成功。

冰玉　官渡之战・袁绍军



方法：快速击败曹丕，贵重品发现。建议开战后骑马直取曹丕，轻松搞定。

炎玉　汜水关之战・连合军



方法：两分钟内两百人斩，贵重品发现。

阳玉　五丈原之战・蜀军

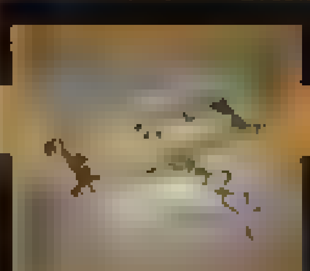


方法：在邓艾设置投石车成功的情况下，快速击败甄姬、曹仁、许褚、曹休，贵重品出现。

特殊道具

拿特殊道具时难度不限，所选人物不限，在自由模式或无双模式中均可入手。满足条件后会有贵重品发现信息。

真乱舞书
定军山之战・蜀军



作用：无须血红就能使用真无双乱舞

方法：快速干掉夏侯渊，贵重品发现。只要一开始就冲过去干掉他就行了。

发破传书
虎牢关之战・董卓军



作用：血红时倒地起身攻击力变成两倍

方法：一定时间内击败刘备、孙坚、曹操、公孙瓒，贵重品发现。建议骑马直取此四人首级，其他敌人可以无视。

真空书
[illegible]



作用：攻击范围扩大

方法：快速干掉曹仁，贵重品发现。时间是关键，若来不及的话调低难度吧。

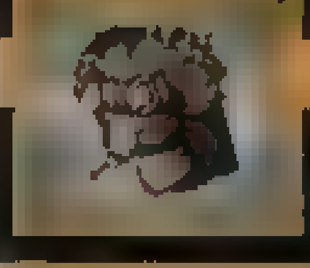
铁甲手
汜水关之战・董卓军



作用：使用聚力攻击时不容易被中断

方法：快速干掉孙坚，贵重品发现。建议骑马直取孙坚的项上人头。

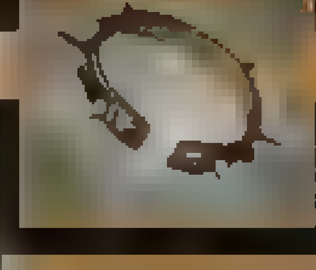
无双铠
南中平定战・南蛮军



作用：受到弓箭攻击也不会产生硬直

方法：破坏月英军团的七台虎战车，贵重品发现。

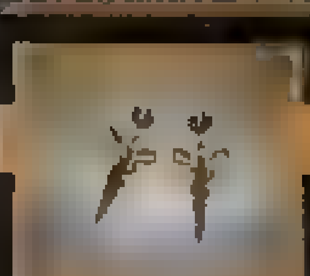
虎轮
南中争霸战・孟获军



作用：开战后有老虎助战

方法：在开战后的～分钟内击败木鹿大王，或消灭3个虎使。

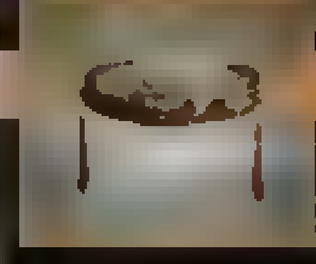
白虎秘石
[illegible]



作用：百人斩时攻击力上升

方法：夏侯惇出现前敌武将全击破，全据点占领，孙权跳桥事件发生，再击败夏侯惇，贵重品发现。

神气环
———



作用：无双觉醒持续时间增加

暂时不明

镫

拿镫时难度不限，所选人物不限，在自由模式或无双模式中均可入手。满足条件后会有贵重品发现信息。

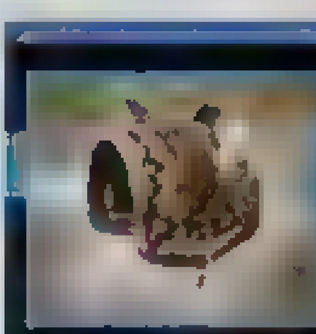
赤兔镫
常山之战・袁绍军



作用：骑着赤兔马（速度最快）开始战斗

方法：快速击败关羽、张飞、刘备，贵重品发现。注意动作要快，另外不能先杀刘备。

的卢镫
成都之战・刘备军



作用：骑着的卢（增加运气）开始战斗

方法：庞统遇伏前干掉张任，贵重品发现。只要开战后立刻骑马直取张任就行了。

飞电镫
官渡之战・曹操军



作用：骑着爪黄飞电（武勇加成）开始战斗

方法：一定时间内依次击败颜良、文丑，贵重品发现。

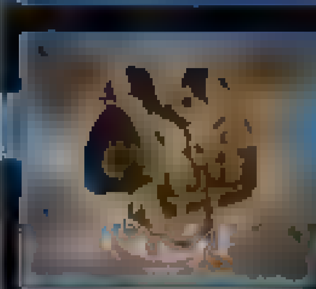
象镫
南中之战・南蛮军（183年）



作用：骑着大象开始战斗

方法：张角第二次出现后，救出木鹿大王、兀突骨、朵思大王，贵重品发现。推荐流程是先击败面前的张角和裴元绍，当张角第二次出现开始布教时马上打倒张梁、张宝、波才，便可救出三人，令孟获的威严三次上升，之后贵重品便会出现。

绝影镫
———



作用：骑着绝影（不会落马）开始战斗

暂时不明

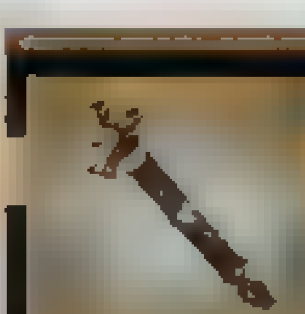
孙子兵法
赤壁之战・曹操军



作用：暂时提升能力的道具有效时间增加

方法：当连合军的火计和诸葛亮的祈祷成功之后，干掉诸葛亮，贵重品发现。

护卫心得
关羽千里行・关羽军



作用：强化护卫武将的能力

方法：快速将遇到的武将全部干掉，这样当干掉徐晃时贵重品发现。关键在于时间。

背水护符
[illegible]



作用：攻击力上升，防御力下降

方法：先击败曹洪、甄姬、王朗，之后司马懿会让曹真撤退，这时干掉曹真。再消灭增援的许褚，最后干掉司马懿，贵重品发现。

百草丸
[illegible]



作用：百人斩时回复体力

方法：在城门被攻破前击破两台冲车，并将增援的敌将消灭。此方法还有待进一步确认，如果没出现的话就尽量多杀敌将试试看。

净炎火矢
冀州之战・袁绍军



作用：可以射出火箭

方法：本关开始后经过一段时间，张角会让张[illegible]中[illegible]法。张宝成功后，张角会[illegible]梁[illegible]作法，当张梁作法成功后，再干掉张宝、张梁和守祭坛的敌将，贵重品就会出现。

《真・三国无双4》：冷月玩甲银光进，骑[illegible]千血雨[illegible]。[illegible]舞终有尽，梦回三国真无双！（冯睿）

3DM www.plumbook.cn

部分最强武器入手方法

拿最强武器时难度必须是"难しい"或"修罗"，必须使用欲拿武器的角色，在自由模式或无双模式中均可入手。

蜀

赵云・豪龙胆
成都之战・刘备军

方法：将镇守画面下方城池的刘循以及手下副将全部干掉后，将增援的高沛和其副将消灭。之后将下方城池北门的守门长消灭，贵重品出现。

关羽・青龙偃月刀
樊城之战・蜀军

方法：5分钟以内将牛金、乐进打败并进入初期位置右边的据点发动水计。水计发生后贵重品出现。

张飞・破军蛇矛
长坂之战・刘备军

方法：等与赵云会流后再干掉夏侯恩，贵重品出现。建议先将初期位置附近的夏侯惇也一起消灭。

诸葛亮・朱雀羽扇
天水之战・蜀军

方法：先将除姜维和马遵外的全部敌人消灭，就会出现马遵怀疑姜维的剧情。再等一会儿姜维会开始向天水进发，同时出现阻止姜维的任务。此时击败姜维，贵重品发现。

刘备・真黄龙剑
夷陵之战・蜀军

方法：将孙尚香、凌统、甘宁、陆逊四人干掉后贵重品出现。打倒的先后顺序不限。注意孙尚香在遇到刘备后会立刻撤退。

马超・龙骑尖
潼关之战・连合军

方法：本关开始后骑马过河引发曹操受困的剧情，再引发大战许褚的剧情，最后在曹操过河之前将曹操从马上打下来，贵重品发现。推荐打法是沿着河一路跑过去，尽快把曹操打下马来就搞定收工了。

黄忠・破邪旋风斩
定军山之战・蜀军

方法：在一定时间内不要理会天荡山的敌人，引发夏侯德突袭的事件，然后将夏侯渊干掉。当曹操增援时贵重品出现。

姜维・昂龙颚闪
天水之战・魏军

方法：静等我军大将马遵开始逃亡，不久后敌伏兵高翔出现，将其干掉后贵重品出现。建议一开始什么都不要做，找个无人的地方慢慢等敌人攻上来。当天水城的几个大门都被打开时，马遵就会开始逃跑。

魏延・双极灭星
陈仓之战・蜀军

方法：一定时间（大约10分钟）内将敌人4名守城兵器的守卫队长消灭，贵重品出现。注意有一位守卫队长在左边城内的大门前。

庞统・豪风神杖
南中平定战・蜀军

方法：按照提示将毒沼附近的敌据点、本阵附近的敌据点全部封掉，同时来到兀突骨军附近引发藤甲兵事件和配置火药壶的事件。（这两个事件只有对话。也可以先引发藤甲兵事件再去封上方的据点）将兀突骨消灭后贵重品出现。之前可以消灭其他敌将。注意不要让配置火药壶的工作兵长死了。

月英・湖底苍月
五丈原之战・蜀军

方法：先保护木牛平安到达前线，之后在魏军投石车设置好之前干掉邓艾，贵重品出现。注意邓艾很会逃跑，最好先到达他出现的地点守株待兔。

星彩・煌天
白帝城之战・蜀军

方法：先让星彩的体力低下，这样刘禅会冲出白帝城寻找星彩。两人会合后会出现送刘禅回白帝城的任务。此时完成救出义勇军的任务后，再送刘禅回到白帝城，贵重品就会出现了。注意如果不干掉周泰的话，马超很难南下，这样就完成不了救出义勇军的任务了。

关平・神龙升天刀
[illegible]・连合军

方法：将包括增援在内的全部敌人依次消灭，待荀彧出现在地图右上方后再赶去将其消灭，贵重品出现。

魏

夏侯惇・灭麒麟牙
樊城之战・连合军

方法：快速打倒关平阻止水攻，贵重品发现。建议一出来就去干掉关平。

曹操・倚天之奸剑
下邳之战・曹操军

方法：在一定时间内击败张辽、高顺，贵重品发现。先后顺序可以变，击败高顺是为了引发水攻事件。

曹丕・无奏
五丈原之战・魏军

方法：首先要掩护钟会完成投石车的设置，之后当诸葛亮星落五丈原的事件发生后经过一定时间，在地图中央的高地上会出现大量连弩，将其全部击破后贵重品发现。

张辽・黄龙钩镰刀
合肥之战・魏军

方法：完成断桥事件，斩杀九名敌将（无论正副），且我方无人撤退，张辽会夸耀自己的武力，随后贵重品发现。

司马懿・穹奇羽扇
陈仓之战・魏军

方法：快速制压下方的3个兵器库阻止攻城兵器攻城，贵重品发现。

张郃・朱雀虹
街亭之战・魏军

方法：先按照司马懿的指示，打倒高翔，并封掉附近的据点，此时会出现剧情动画；之后打倒王平，并封掉附近的据点，这样完成了包围网。之后干掉姜维，等马谡从山顶上开始向蜀本阵撤退时将其打倒，贵重品便会出现。从包围网完成到马谡撤退有一段时间，此时可多杀敌将加速他的撤退。

甄姬・月妖日狂
合肥新城之战・魏军

方法：先击败太史慈军团的三名武将，再击破两台冲车，干掉全部援军，并引发甄姬向曹丕献计、滚石打开密道、甄姬演武事件，贵重品发现。注意这三个事件统统都是有过场动画的，献计事件是吴军的水上援军和山上援军出现后靠近曹丕时发生；滚石事件是接近密道并消灭附近的敌人时发生；演武事件是将敌将差不多杀光时靠近曹丕发生。

庞德・惊天动地
定军山之战・魏军

方法：一定时间内将黄忠、刘备以外的所有武将消灭后再干掉黄忠，贵重品出现。可以不用杀副将。

吴

周瑜・古锭刀真打
吴郡之战・孙策军

方法：快速击败薛礼、严白虎、陈横、王朗，制压秣陵、会稽后，贵重品发现。这关实在简单得不像话。

陆逊・闪飞燕
白帝城之战・吴军

方法：干掉马超和姜维后贵重品出现。打败两人的先后顺序和时间均不限，因此最快入手方法是一开始就无视其他敌将冲至地图右上方直取马超和姜维。

孙尚香・日月乾坤圈
南中侵攻战・吴军

方法：要点1，将除孟获以外的敌人包括副将在内全部干掉；要点2，在靠近孟获，发生孟获转移到我方本阵附近以及敌工作兵出现的事件后，不要理会敌工作兵，让他们将桥梁毁坏，之后马上主向本阵发生救出刘备的事件，之后将敌人的三个援军也全部击破时，贵重品出现。

孙坚・真天狼剑
汜水关之战・连合军

方法：击败吕布，贵重品发现。

孙权・白炎皇狼剑
赤壁之战・连合军

方法：先打倒王朗、蔡瑁引发庞统的连环计事件；黄盖开始移动后，将地图左下祈祷所附近的文聘和荀攸打倒，保护诸葛亮祈祷成功；最后掩护黄盖放火成功，贵重品发现。重点在于火计相关事件要全部成功，打倒上述副将所在军团的军团长也行。

甘宁・霸海
夏口之战・黄祖军

方法：先干掉凌操，之后干掉凌统，贵重品发现。速度一定要快。

孙策・霸王
孙策幻影战・孙策军

方法：于吉最后一次分身时，将分身全部打死，贵重品发现。注意最后一次分身时，真身的体力很长，而分身是带斗气的。另外速度要快。

大乔・乔美丽
夏口之战・孙权军

方法：击败文聘、蔡瑁制压船团，再击败甘宁，贵重品发现。顺序可颠倒。

小乔・乔佳丽
荆州之战・孙坚军

方法：先击败黄祖阻止孙坚遇伏事件，再击败张虎、蒯良、吕公，贵重品发现。注意如果拖太晚的话就拿不到了。

周泰・宵
夷陵之战・吴军

方法：击败李严、廖化、赵云，火计成功后贵重品发现。注意打破特定据点可以引开李严、廖化。

凌统・怒涛
合肥之战・孙权军

方法：4次击败先后击现的张辽，贵重品发现。难点在于张辽出现后要快速将其击败，否则也拿不到武器。

他

貂蝉・金丽玉锤
下邳之战・吕布军

方法：一开始先救出侯成和宋宪，然后再解决所有武将。当曹操登场时贵重品出现。

吕布・无双方天戟
常山之战・袁绍军

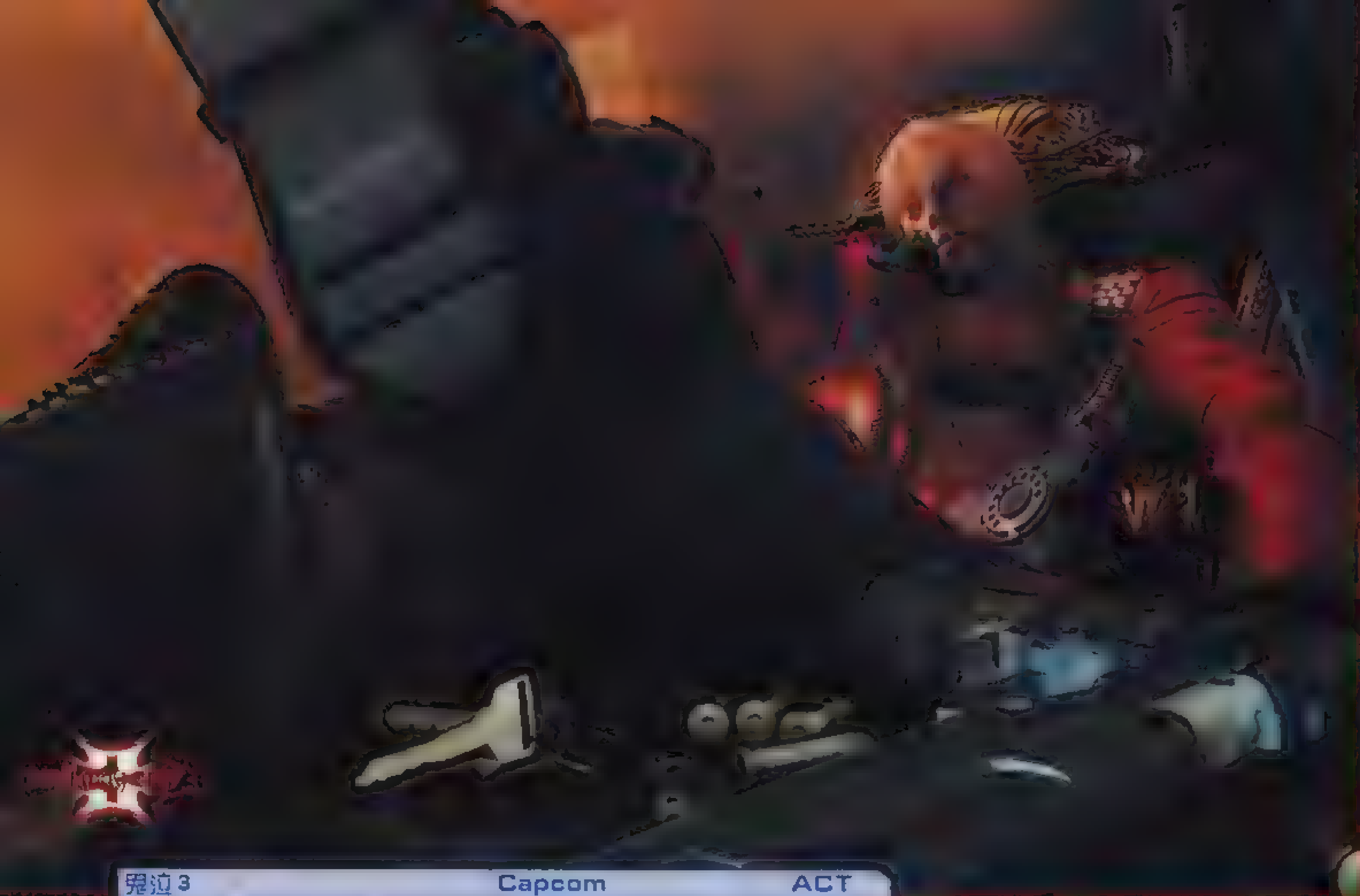
方法：达成千人斩后，贵重品出现。

[illegible]・[illegible]
虎牢关之战・[illegible]

方法：击败吕布，贵重品发现。

《无双记》：念无双，多少流连，为君穿梭忙。数代豪杰猛将，放笑豪胆于酒觞。看[illegible]，[illegible]，来愈痴狂！（Firemoon，女）

DM-SMV www.plumbook.cn



毫无疑问，《鬼泣》可以说是为PS2时代的动作游戏制定全新概念与标准的名作，其续作的一举一动都会成为热门话题。经历了《鬼泣2》的惨痛教训，《鬼泣3》反而引来无数人的关注，这个经典系列会在3代推出后一蹶不振还是东山再起呢？想必多数玩家心目中的答案会是后者吧。虽然在画面方面没有太大突破，但是宏大的场景设置、令人热血沸腾的音效、集大成的精妙系统、恰到好处的流程安排、个性十足的角色设定、体现诚意的隐藏要素、劲酷绝伦的精彩过场，以及Capcom动作游戏标准的手感与爽快都不禁让人惊叹，"酷小王胆丁真的又回来了！"希望以下这篇攻略能够让您更多地了解《鬼泣3》的精彩之处，这样的ACT动作绝对值得反复品味。

攻略透解 Guide Through

文 | 赶负师

鬼泣 3	Capcom	ACT
PS2 DEVIL MAY CRY 3	2005 年 2 月 17 日	日版
可对应 PS2 手柄		

系统完全解析

基本操作

左摇杆	方向控制	△	攻击	L2	枪械切换
右摇杆	视点调整	□	射击	R2	武器切换
↑	道具显示	○	STYLE技 调查	L3	目标切换
→	地图显示	×	跳跃 取消	R3	视点复位
↓	装备显示	L1	恶魔变身	START	暂停/决定
←	资料显示	R1	锁定	SELECT	挑衅

近距离武器

REBELLION

技名	操作	效果
Rebellion Combo 1	△△△	速度较快的三连斩
Rebellion Combo 2	△停顿△△	范围较广的五连斩
Helm Breaker	空中按△	空中急速落下斩
Stinger	R1+方向前+△	高速突进攻击，超实用技
High Time	R1+方向后+△	浮空技，之后可用剑或枪追打
Million Stab	Combo 2或Stinger中△连打	百烈突，攻击密度高但威力小
Drive	△蓄力后放开	有浮空效果的波动剑气 出招慢
Air Hike	跳跃中按×	二段跳



名为"叛逆"的魔剑，是但丁父亲的遗物，无特别属性的近战武器，技能的[illegible]应该是玩家最为常用的武器之一。

CERBERUS



技名	操作	效果
Cerberus Combo 1	△△△△△	多段连续攻击 最后一下可浮空
Cerberus Combo 2	△△停顿△△	对周围敌人有判定的连续攻击
Swing	空中按△	空中单发攻击 判定不高
Revolver	R1+方向前+△	低空回转突进攻击
Windmill	R1+方向后+△	武器在前方高速旋转
Satellite	Combo 2中△连打	武器在腰前旋转 可吹飞敌人

武器名意为"地狱三头犬"，由三条锁链组成的类似双节棍的武器，具有冰属性，攻击范围[illegible]有一定的[illegible]效果，但威力和攻击范围不理想，[illegible]

AGNI & RUDRA

技名	操作	效果
A&R Combo 1	△△△△△	范围较广的连续斩
A&R Combo 2	△停顿△△	最后一下为前方突刺
A&R Combo 3	△停顿△停顿△	最后一下为乱斩后用脚踢飞敌人
Aerial Cross	空中按△	空中交叉斩，判定不高
Jet-Stream	R1+方向前+△按住	快速接近敌人后交叉连斩
Whirlwind	R1+方向后+△	浮空技 之后可用刀或枪追打
Million Slash	Combo 3中△连打	前方高速交叉连斩
Air Hike	跳跃中按×	二段跳



名字出自印度神话中的火神与风神，属性分别为火与风的双刀。攻击力不错，[illegible]，与[illegible]能发挥其优势。

NEVAN

技名	操作	效果
Tune-up	站立时△	待机状态
Nevan Combo 1	Tune-up中按△	放出雷电蝙蝠
Nevan Combo 2	Tune-up中方向左+△	放出大量雷电蝙蝠
Jam Session	Combo 2中△连打	雷蝠在周围形成旋风，判定很强
Nevan Combo 3	Tune-up中方向右+△	身体周边形成磁场，可弹开敌人
Air Play	空中按△	在空中呼叫蝙蝠攻击
Reverb Shock	R1+方向前+△	突进攻击 有浮空效果
Bat Rift	R1+方向后+△按住	挑空攻击，LV2时有蝙蝠飞出
Air Raid	魔人状态空中按R1+×	在空中浮游
Thunder Bolt	Air Raid中按□	浮游中用雷电向敌人攻击
Vortex	Air Raid中按△	浮游中使出回转突进攻击



由[illegible]而成的电吉他，可变成[illegible]进行攻击，属性为雷。吉他的攻击[illegible]，攻击力也还可以，只是攻击频率低，属于比较难上手的武器。

BEOWULF



技名	操作	效果
Beowulf Combo 1	△△△	三段攻击，最后一脚可浮空
Beowulf Combo 2	△△停顿△△	后两段为百烈脚攻击
Killer Bee	空中按△	空中斜向下降的飞脚
Straight	R1+方向前+△	强力的拳系突进攻击
Beast Uppercut	R1+方向后+△	具有浮空效果的上勾拳
Rising Dragon	R1+方向后+△△	升龙拳 浮空后追打
Hyper Fist	Combo 2中△连打	百烈脚后百烈拳攻击
Air Hike	跳跃中按×	二段跳

带有光之属性的拳手与足甲，具有[illegible]，几乎所有的攻击都可以[illegible]，但因为攻击距离很短，速度也不够快，在对付多个敌人时会比较麻烦，最好配合其它武器一起使用。

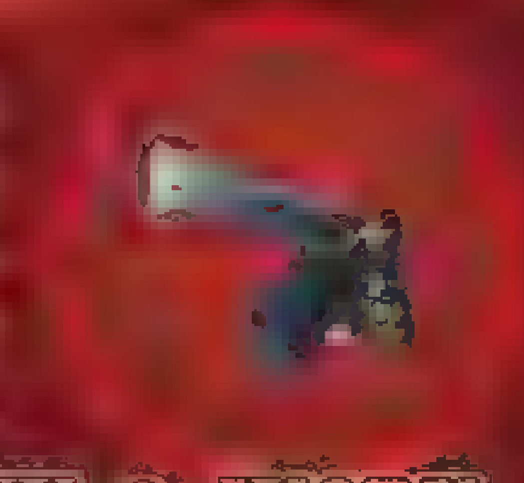


©CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED [illegible]

www.plumbook.cn

远距离武器

"黑檀木与白象牙"是但丁自制的两把手枪，具有魔力的子弹可以射杀魔物。射速极为优秀，只是攻击力比较小。在空中射击时可以形成滞空，是比较常用的辅助武器。（强化后攻击力上升）



EBONY & IVORY

狩猎用的霰弹枪，射速比较低，在空中使用射速会加快。SHOTGUN的破坏力与距离成反比，在近距离攻击时能够充分发挥其威力，对普通敌人具有吹飞的效果。（强化后攻击范围增加）



SHOTGUN

阿尔特弥斯是月神和狩猎女神的名字，这是一把发射魔矢的魔界之铳，特点是可以锁定多个敌人进行攻击。只是蓄力速度和威力均不理想，实用度比较低。（强化后最大锁定数增加）



ARTEMIS

发射具有贯通效果子弹的大型来福枪，射速不快，但具有很高的破坏力，对杂兵有吹飞效果，可以说是远距离牵制战中的利器，只是不能在空中使用。（强化后攻击力上升）



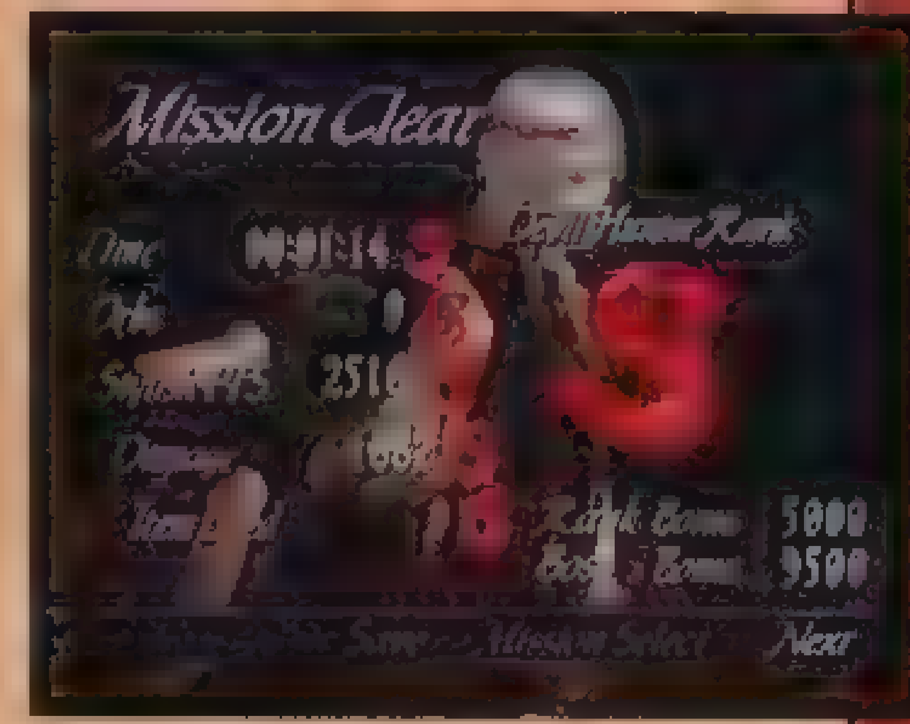
SPIRAL

卡琳娜·安是女主角母亲的名字，而武器本身是一件组合了多种功能的火箭筒。虽然射速低，攻击距离短，不能在空中使用，但攻击力和判定都极大，绝对是最强枪械。（强化后射速上升）



KALINA ANN

评价系统



过关后给出评价是系列传统了，追求高评价的成就感与乐趣是玩家不断研究的原动力。本作的评价指标共有5项：TIME为过关时间，求快；ORBS为取得的红色魔石数量，求多；STYLISH PTS为华丽度评价，求高；DAMAGE为受伤程度，求小；ITEM USED为使用道具数量，求少。所有项目的评价均分为5个等级，各级别所对应的分值为S级5分、A级4分、B级3分、C级2分、D级1分，而关卡的总评价是取平均分后四舍五入，以得出相对应的评价级别，具体总评计算方法请参看表格。

总分	总评
25～23	S
22～18	A
17～13	B
12～8	C
7～5	D



在本作中，DAMAGE要达到S并不需要完全无伤，小幅伤害也可以取得S评价，所以难度方面相对降低了一些。（死亡后接关是从关卡中途开始的，体力会加满，魔力为3格，但损伤度和过关时间会累加）这里要对STYLISH PTS稍微说明一下。游戏中有一个专门的华丽度系统，用来实时评价玩家操作的华丽程度。

华丽度评价共分7个等级，依次是Dope→Crazy→Blast→Alright→Sweet→Showtime→Stylish，如能尽量保持高等级，那么STYLISH得分也就越高。

STYLISH评价在画面右上角表示，像《女忍》的杀阵时间槽一样直观地显示维持时间，等级越高维持时间越短。最重要的是，在高评价时消灭敌人所得到的红色魔石也越多，（并有更高几率打出回复体力的绿魔石和回复魔力的白魔石）也就是说STYLISH还会影响ORBS的评价；另外受伤时华丽度等级会中断，不受伤就不会使用回复道具，为保持高华丽度等级就要赶时间……华丽度几乎对每一项评价都有直接或间接的影响。华丽度还相当于STYLE升级所需的经验值，其重要性不言而喻。如何取得高华丽度？

请注意以下的4个重点

①保持不断地攻击。 要想维持华丽度，主动的攻击意识是必要的，在消灭最后一个敌人之前都不要停下来。

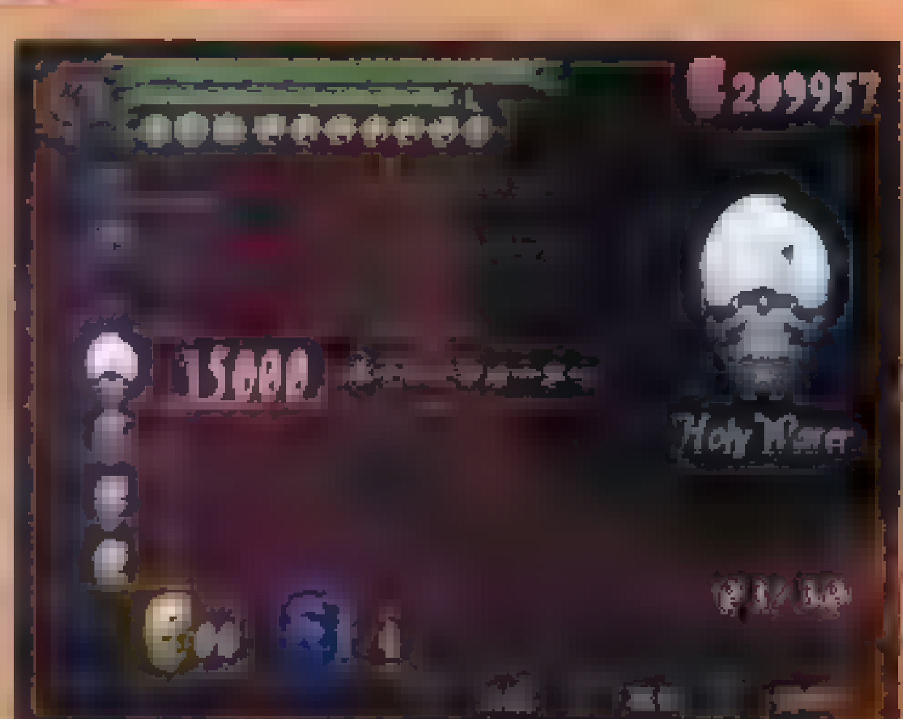
②不断变换招式。 重复使用同一招，是无法提升华丽度的，只有不断变换COMBO套路才行，至少要三种以上的套路循环使用才能让华丽度持续上升。不过想让华丽度升得更快就需要适时切换武器，并用枪械攻击来过渡。总之是变化越多，越容易使华丽度上升。

③一次攻击多个敌人。 有些招式击中单个敌人时并不会增加太多华丽度，但如果一次击中多个目标那华丽度等级就会大幅上升，比如大剑的Million Stab（百烈突）。胜负师曾只用火箭筒就轰出Stylish等级哦！

④在适当的时机使用挑衅。 一连串攻击后立即使用挑衅绝对是增加华丽度的有效方法，基本上可以增加一个等级，对持续高等级有很大作用。

TIPS 因为所有通过的关卡均可以反复挑战，所以完全可以在获得新武器、新能力后再挑战以前的关卡，这样要获得高评价会相对容易很多。

武器强化与道具



近距离武器中有不少技能是需要购买后才能够使用或是强化的，而远距离武器的强化与近距离武器一样都需要花费一定数量的RED ORB。RED ORB就是杀死敌人后落下的红色魔石，在过关后也会根据评价给予相应数量的红色魔石作为奖励。过关后或是在时空神像处均可以付出足够的魔石对武器进行强化。

不过在实际游戏中，玩家只能从所得到的远近武器中各选择两种来使用，只有在过关后或是在时空神像处才能够更换，所以应该优先强化常用的或自己擅长使用的武器，当然，也可以尽早购买增加体力和魔力上限的道具，等有了闲钱再奔小康也不迟，这会使后期的战斗变得较为轻松。以下是武器强化价格和道具价格，供各位参考。

道具名	用途	价格（"/"表示下一次购买的价格）
Vital Star S	体力少量回复	500 750 1200 1800 2500 3500 5000 以后价格相同
Vital Star L	体力全回复	2000 3000 4500 6000 7500 10000 以后价格相同
Devil Star	魔力全回复	3000/ 5000/ 7000/ 9000/ 10000/ 以后价格相同
Holy Water	对周围敌人造成伤害的圣水	10000/ 15000/ 20000/ 25000 30000/ 以后价格相同
Blue Orb	增加体力上限	5000 10000 15000 20000 30000 50000 不能再购买
Purple Orb	增加魔力上限	3000 5000 7000 9000 10000 20000 不能再购买
Gold Orb	死后复活	10000 15000 20000/ 以后价格相同

武器名	强化内容	价格
REBELLION	STINGER	2500
	STINGER, LEVEL2	10000
	DRIVE	10000
	AIR HIKE	20000
CERBERUS	REVOLVER LV2	15000
	WINDMILL	7500
[illegible] &	JET-STREAM, LV2	10000
	JET-STREAM, LV3	15000
[illegible]	WHIRLWIND	7500
	AIR HIKE	20000
NEVAN	NEVAN COMBO 1	7500
	NEVAN COMBO 2	15000
	BAT RIFT, LV2	10000
	AIR RAID	20000
	VORTEX	20000
BEOWULF	STRAIGHT, LV2	10000
	BEAST UPPERCUT	7500
	RISING DRAGON	15000
	AIR HIKE	20000
EBONY & IVORY	EBONY&IVORY LV2	5000
	EBONY&IVORY LV3	10000
SHOTGUN	SHOTGUN LV2	10000
	SHOTGUN LV3	20000
ARTEMIS	ARTEMIS LV2	10000
	ARTEMIS LV3	20000
SPIRAL	SPIRAL LV2	7500
	SPIRAL LV3	15000
KALINA ANN	KALINA ANN LV2	5000
	KALINA ANN LV3	10000

战斗类型

"STYLE系统"是《DMC3》引入的全新系统，且在键位中设定了○键为专门的STYLE技能键，这使游戏的战斗系统有了更为丰富的变化。游戏中共有6种战斗类型（STYLE），初期可以使用前4种类型，也只有前4种才是可以升级。STYLE升级依靠的是使用STYLE时取得的华丽度（Stylish PTS.），最高可升至3级，升级后可增加新的技巧。战斗类型只能选择一种，但可在过关后或是在时空神像的STYLE选项内进行更换。应该说，战斗类型是一个博大精深的系统，以下对各类型的总结与介绍只能是点到为止，不同玩家对于不同类型也可能会有自己的理解，请大家在实战中逐渐体会。



&3DM-SMV
www.plumbook.cn



TRICKSTER

骗术师

强调移动技能的战斗类型，以多彩的移动技迷惑敌人，回避攻击，是比较容易上手的类型，在高难度中更有发挥潜力。

等级	技名	操作	效果
LV1	Dash	地上任意方向＋○	高速移动一段距离
LV1	Wall Hike	接近且方向推墙壁方向按○	在墙壁上奔跑一段
LV2	Sky Star	空中任意方向＋○	在空中水平 Dash 一段
LV2	Double Dash	Dash 中任意方向＋○	连续两次 Dash，可变方向
LV3	Air Trick	R1＋锁定方向＋○	瞬间移动至锁定目标上方，有距离限制
LV3	Triple Dash	Double Dash 中任意方向＋○	连续三次 Dash，可变方向

SWORDMASTER

剑圣



强调剑技的战斗类型，STYLE技会为近距离武器增加了多种攻击技巧，比较容易提升华丽度评价，LV3的部分招式相当强力。

REBELLION	LV1	Prop Shredder	地上按○	手中的剑高速回转，威力很小
	LV1	Aerial Rave	空中○○○○	华丽的空中四连斩
	LV2	Sword Pierce	R1＋方向前＋○	把剑投出，改用脚攻击，再按○回收
	LV3	Dance Macabre	R1＋方向后＋○连打	以 Million Stab 结尾的乱舞剑技
	LV3	Crazy Dance	Dance Macabre 后○连打	在剑上使用POLE PLAY的超华丽剑技
CERBERUS	LV1	Flicker	地上或空中按○	双节棍式的武器回转，没什么特别
	LV2	Crystal	R1＋前方向＋○	几根冰柱从地面向前刺出
	LV2	Million Carats	Crystal 中○连打	身体周边巨大冰柱刺出
	LV3	Ice Age	R1＋后方向＋○	巨大的冰球将自身包围，攻守兼备
AGNI & RUDRA	LV1	Crossed Swords	地上按○	前方交叉斩，有吹飞效果
	LV1	Sky Dance	空中○○○○○	空中连斩后急降下落交叉攻击
	LV2	Crawler	R1＋前方向＋○	前方火焰波动攻击
	LV3	Twister	R1＋后方向＋○	在身体周边形成热力漩涡
	LV3	Tempest	Twister 中○连打	热力漩涡扩大为火焰龙卷风
NEVAN	LV1	Slash	地上按○	用吉他的刀刃部分攻击敌人
	LV1	Air Slash	空中按○	在空中用刀刃攻击敌人
	LV2	Feedback	R1＋前方向＋○	吉他回转对周围敌人造成伤害
	LV2	Crazy Roll	Feedback 中○连打	回转时产生电流，攻击范围扩大
	LV3	Distortion	R1＋后方向＋○	大量蝙蝠与电流一同飞出
BEOWULF	LV1	Zodiac	地上按○	前方波动拳攻击
	LV1	The Hammer	空中按○	把敌人从空中敲向地面
	LV2	Volcano	R1＋前方向＋○	光柱爆发，对周围的敌人造成伤害
	LV3	Real Impact	R1＋后方向＋○	有些像真升龙拳，威力大发生慢
	LV3	Tornado	Real Impact 中○连打	真升龙拳后空中真空龙卷旋风脚

ROYALGUARD



皇家卫士

强调防御技能的战斗类型，因为引入了Block等技巧使战斗方式得到了极大的扩展。Block和Charge成功后可以[illegible]，[illegible]Release一击的威力巨大，会有意想不到的效果。这也使皇家卫士成为最为深奥的STYLE。

等级	技名	操作	效果
LV1	Block	攻击到达瞬间在地上按○	弹开或化解敌人的攻击
LV1	Charge	攻击到达前在地上按住○	防御敌人的攻击，会造成少量损伤
LV1	Release	R1＋方向前＋○	将积蓄的斗气一次释放，攻击距离很短
LV2	Air Block	攻击到达瞬间在空中按○	在空中使用 Block 技巧
LV2	Air Release	空中R1＋方向前＋○	[illegible]
LV3	Ultimate	R1＋方向后＋○	前方攻击无伤防御，但大威力攻击可破防

GUNSLINGER



枪神

强调枪技的战斗类型，STYLE技会为远距离武器增加了多种攻击技巧，使枪的辅助机能得到更大的发挥，使用难度比较高。

EBONY & IVORY	LV1	Twosome Time	地上任意方向＋○	两个方向同时射击，可选择方向
	LV1	Wild Stomp	在倒地的敌人旁□连打	枪脚结合的倒地追打技
	LV1	Rain Storm	空中按○	空中向下的弹雨攻击，有吹飞效果
	LV1	Charge Shot	□蓄力后连打	强力的魔力弹射击
	LV1	Rapid Shot	□连打	高速射击，单发子弹威力上升
	LV2	Charge Shot：LV2	□蓄力后连打	魔力弹数量增加
	LV2	Rapid Shot：LV2	□连打	威力上升，连射必要按键数减少
	LV3	Charge Shot：LV3	□蓄力后连打	魔力弹数量增加
	LV3	Rapid Shot：LV3	□连打	威力上升，连射必要按键数减少
SHOTGUN	LV1	Fireworks	地上或空中按○	像双节棍一样耍枪，命中率低
	LV1	Charge Shot	□蓄力后连打	强力的魔力弹射击
	LV1	Rapid Shot	□连打	高速射击，单发子弹威力上升
	LV2	Charge Shot：LV2	□蓄力后连打	魔力弹数量增加
	LV2	Rapid Shot：LV2	□连打	威力上升，连射必要按键数减少
	LV3	Charge Shot：LV3	□蓄力后连打	魔力弹数量增加
	LV3	Rapid Shot：LV3	□连打	威力上升，连射必要按键数减少
	LV3	Gun Stinger	R1＋方向前＋○	突进后发射魔力弹攻击
	LV3	Point Blank	Gun Stinger 中○连打	突进魔力弹三连发
ARTEMIS	LV1	Multi-lock	地上或空中按○	将多重魔矢向同一个敌人攻击
	LV2	Maxlockup	—	最大锁定数上升
	LV2	Sphere	R1＋前方向＋○	在枪口形成魔力球攻击近处的敌人
	LV2	Acid Rain	Sphere 中○连打	向上方发射光弹变成酸雨攻击
	LV3	Maxlockup	—	最大锁定数上升
SPIRAL	LV1	Trick Shot	地上按○	向上发射子弹，遇到墙壁会反弹
	LV2	Trick Shot：LV2	地上按○	子弹反弹的次数增加
	LV3	Sniper	R1＋方向前＋○	狙击敌人弱点，攻击力很大
	LV3	Reflector	Sniper 中○连打	狙击后子弹反弹
	LV3	Trick Shot：LV3	地上按○	子弹反弹的次数增加
KALINA ANN	LV1	Hysteric	地上按○	发射大量小型追踪导弹
	LV2	Hysteric：LV2	地上按○	小型导弹数量增加
	LV2	Grapple	R1＋方向前＋○	发射枪剑刺穿敌人，可把敌人拉过来
	LV3	Hysteric：LV3	地上按○	小型导弹数量增加

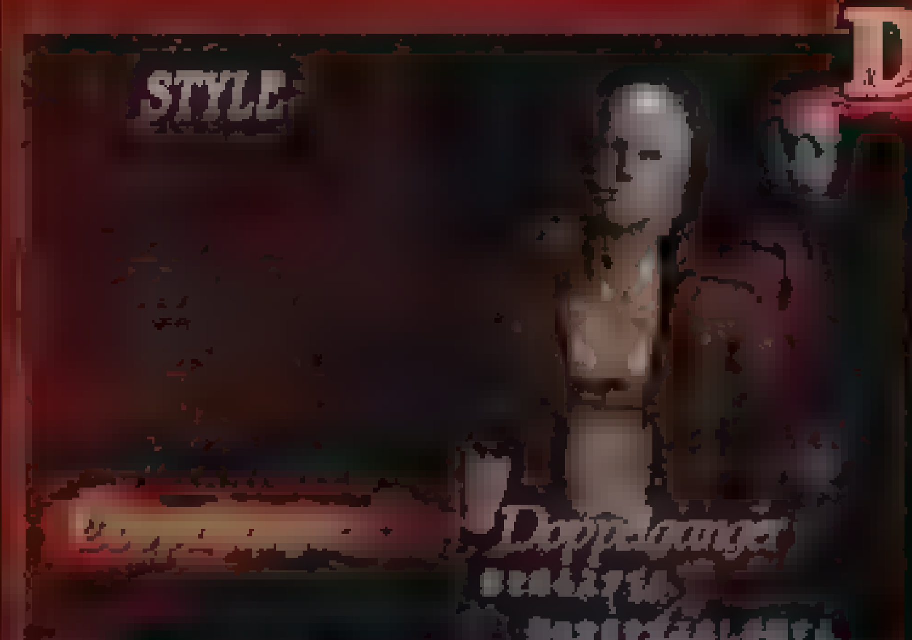
QUICKSILVER

水银



时间控制型STYLE，技能方面只有TIME LAG一种，操作方法是R1＋○。发动后除了但丁自己以外，周围环境会变成水银色，而效果是使时间变慢，而但丁自己的动作却依然是正常速度。这一招因为要消耗魔力值，而且消耗速度也比较快，所以在魔力值较低的情况下，实用度并不是很高，不过BOSS战或一些特定场合时，TIME LAG还是能够显示其强大之处的。在缓慢的时间中依然可以变为魔人，魔力的消耗速度会因此而变快，这一点需要注意。

DOPPELGANGER



同行者

分身型STYLE，技能方面只有[illegible]MAGE一种，操作方法为R1＋○。发动后会强制变为魔人，并出现一个影分身，其能力与本体相同，但没有被攻击的判定，动作则与玩家操作的但丁相同，但也可能因为地形、招式命中[illegible]使分身的动作[illegible]会到达[illegible]。当然，分身需要消耗魔力来支持，而且失去回复体力的能力。

& 3DM SMV
www.plumbook.cn

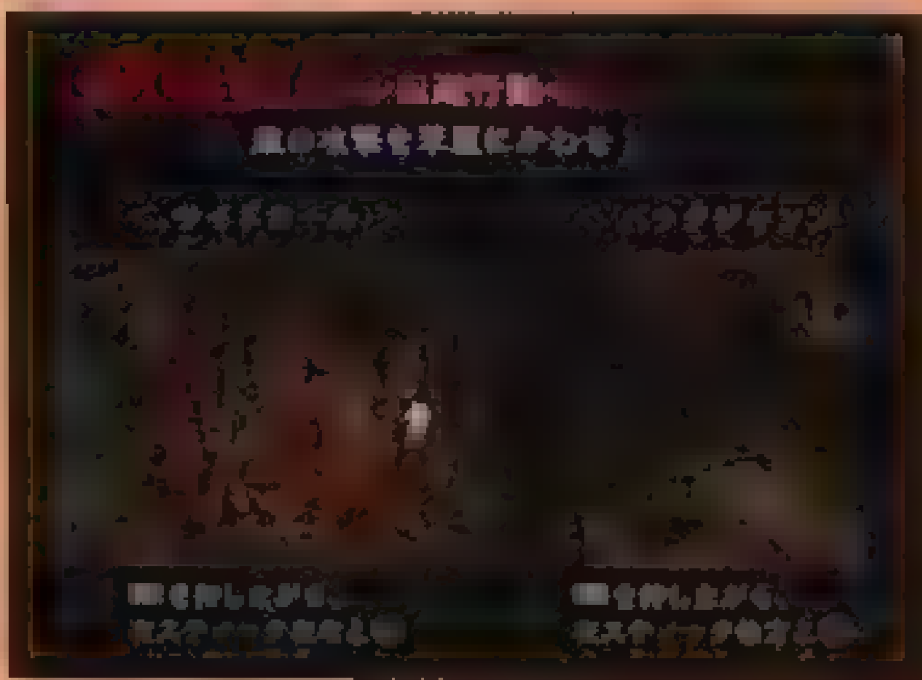


奇怪的标题 这次的《DMC3》在语言设置方面十分厚道，可以选择美、日、韩三种文字，而且连标题画面也会因为选择语言的不同而发生变化。选美语读档后退回标题画面竟变成了美版LOGO，还有“Dante's Awakening（但丁的觉醒）”这个副标题。不过韩文版标题与日版却是一样的哦！

其他动作

ESCAPE

即闪避，使用方法是R1+方向左或右+×，但丁会侧向翻滚，回避敌人的攻击。侧向闪避有短暂的无敌时间，是相当有用的技巧。但起身会有小硬直，上方下压的攻击也不能用侧闪来回避，所以还是应该看准时机再使用。R1+方向后+×的后跳回避效果不佳，不要随便使用。



KICK JUMP

借助墙壁进行的二段跳，方法是在空中接近墙壁时推墙壁方向按×键，没有二段跳时的必用技巧，但不能与二段跳交叠使用形成三段跳。

STINGER JUMP

在某些平台或是断壁斜坡处使用STINGER系技巧，就能使出跳跃距离很远的大跳，可运用的场所不多。

POLE PLAY

实用度相当有限的爽酷动作。在细长的柱子、钢管旁按△键，但丁就会抓住柱子旋转，用脚攻击周围的敌人，如果"侥幸"命中倒是可以加不少华丽度。Crazy Dance（REBELLION 剑圣 LV3）中因为对 POLE PLAY 没有地形要求，还值得一用。

FREE RIDE

将部分种类的敌人打倒在地后，可以跳到敌人背上向前滑行，并能用 EBONY & IVORY 旋转攻击。不过这一招没有攻击力可言，也不能改变滑行方向，除了耍帅以外没有实用价值。

魔人变身

一周目第8关之后但丁具有魔人变身的能力，按L1键即可以变身。魔人状态会耗费魔力值，体力槽下方即为魔力计，只有在三格以上时才能变身。攻击敌人或被攻击，魔力都会得到回复。魔人状态攻击力、防御力和移动速度大增，被攻击也不容易出现硬直，而体力还会慢慢回复。按住L1键可使用蓄力变身，对周围敌人有一定杀伤力。



挑衅

按SELECT键即为挑衅。可不要小看了挑衅的作用，对着敌人挑衅可以回复魔力，而在连续攻击之后挑衅还可以增加华丽度，对评价也会有一定的影响。另外，华丽度等级不同，挑衅动作和台词也会不一样哦。

相杀

敌我双方的攻击判定同时出现，武器相撞后就会出现相杀的场面，画面中会出现白光特效和金属互碰的效果音。相杀一般不会对玩家不利，还可以增加华丽度，不过也要小心敌人的后续攻击。



流程剧情指南

你有没有听说过关于斯巴达的传说？在我小时候曾听父亲提起过：很久以前曾有一位恶魔为人类而战，他使用强大的力量将魔界封印，也将自己封印了起来——听起了有些不可思议，可能你认为这一切都只是虚构的，不过我却可以肯定这一切曾经发生过，斯巴达也确有其人！因为我曾碰到过斯巴达的儿子，而且还是兄弟俩。虽然他们身上都流着斯巴达的恶魔之血，但却总是在无休止的争斗，我就曾亲眼看到他们的决战，结果，只有一人站到了最后——



MISSION 1 狂宴之门 A crazy praty

年轻的恶魔猎人但丁的事务所刚开张，他正在为事务所起名而发愁。此时来了一个面带杀气的光头男子，所谓来者不善，他带来了但丁孪生哥哥弗吉尔的邀请，也带来了一群穷凶极恶的恶魔。就让但丁先来热热身吧。

第1关出现的持大镰刀的下级恶魔PRIDE（傲慢）呆得很，大可用他们来熟悉一下操作、练练招。后面出现的红色敌人LUST（欲望）攻击意识会强一些，在发出叫声后会使出突进攻击。因为视角的问题，如果敌人是从身后突进过来，那可能会防不胜防，注意听到叫声后跳跃或侧闪，这一点在很多地方都会用到。本关没有BOSS，消灭数批敌人即可。

MISSION 2 血之羁绊 The blood link

事务所被砸得满目狼藉，而街道外也出现了无数恶魔，但丁似乎有点着凉，一个喷嚏过后摇摇欲坠的事务所彻底坍塌。这回当然要好好教训教训这些恶魔。

这里的场地依然不大，同样是消灭所有敌人。除了上一个出现的两种敌人，又出现了一种头部有铁球的重量型恶魔WRATH（愤怒），他们不会主动攻击，但用剑是砍不动的，用枪打时最好能离远一些，炸弹爆炸对敌我都有杀伤力，可以利用一下。



BOSS VANGUARD 先驱

打倒50个杂兵后，死神形态的BOSS"先驱"就会出现，他的镰刀范围较广，要小心。一般在砍他几刀后会出现相杀，此时最好使用侧闪，其后再攻击其硬直。击中BOSS几下之后他就会隐身，隐身后如果听到钟声那就得留神了，此时如果地面上有水波那他就会从地下冲出，如果空中出现黑云，那他就会使用突进攻击，两种攻击判定和威力都很高，应及时回避。"先驱"在以后会作为杂兵出现，这里可要好好熟悉一下对付他的方法哦！过关后先买下STINGER，这招实在太实用了。

注 由于本作的系统内容丰富，武器与STYLE的运用千变万化，所以对付BOSS或只是对付杂兵的战术都没有固定的模式，攻略中只列出一些心得，如果玩家有更好的方法，特别是高难度下的巧妙打法，那么欢迎与大家分享，我们会刊登其中比较有创意的打法。

MISSION 3 恶魔之塔 The devil's tower

激战过后，在街道另一头升起了一座高耸入云的巨塔，塔顶上一个手持武士刀的男子正注视着但丁。他就是但丁的哥哥弗吉尔，而那位光头男子名叫阿克汉（ARKHAM），似乎是弗吉尔的部下。弗吉尔的目的是要夺取但丁脖子上的项链，母亲留给两兄弟一人一条项链，其中不知道隐藏着什么秘密。

接受了哥哥邀请的但丁向恶魔之塔进发，一开始就会遇上不少杂兵，其中还有一种魔界的弓弩手ENIGMA（谜），他们的体力不高，但魔矢的射程很远，还是比较麻烦的，应优先消灭。进入酒吧后就会出现蓝色的结界，今后如出现蓝色结界即表示需要开启特定的机关才能解除封印。破坏老虎机后可以看到一个红色的圆盘，这里需要连续攻击令圆盘上的8个火把全部点燃，这样结界就解除了，别忘了在出口墙上取下SHOTGUN。

进入舞池后会出现红色结界，今后出现红色结界就表示需要将版面中的敌人全灭结界才会打开。注意不要过于靠近结界，结界中伸出的大手是有攻击力的。这里会出现一种新的镰刀系敌人SLOTH（懒惰），他们的特点是会瞬移到但丁身边突然攻击，而且体力也比较高，对付他们的要领是积极移动，各个击破。出酒吧来到13th Avenue，这里没有敌人，但可以取得不少红、绿魔石，并会看到第一个金色的时空神像，在这里整备一下，便来到了塔的入口处。

BOSS CERBERUS 地狱三头犬

在试玩版时就已经领教了这只看门狗的厉害之处，说起来它要比后面的某些BOSS更难对付一些。它的攻击方式比较丰富，且头部和脚部会经常回复的冰层起到了防护罩的作用，无形之间增加了BOSS的抗击打力。比较常规的打法先用是先用SHOTGUN打碎冰层，然后攻击其脚部，这样可以使BOSS倒地，然后猛攻其头部，便可造成大伤害。但在BOSS给脚放冰柱或是挥动利爪时要果断回避，躲开BOSS的撞击后，BOSS会慢慢往回退，此时也是攻击BOSS的好时机，用剑圣在空中连续BOSS头部也是不错的方法，但也要小心，不要贪多。三个头分别对应一种攻击方式，黄眼头部在中间可令上方落下的冰棱，蓝眼头部在中间会发射冰块，红眼头部在中间则向地面吐出冻气。攻击前眼睛会发光，注意观察便不难躲避。另外，用枪在远处慢慢磨蹭的方法虽然不适合于获得高评价，但倒也不失为一种打法，会使战斗变得较为轻松。打败三头犬之后便可取得新武器CERBERUS。



&3DM-SM
www.plumbook.cn

有趣的LOADING 在LOADING画面时按□和△可以在LOADING字样打出弹孔、砍出刀痕，而且如果按住方向下还能把LOADING挑空，□和△连打的话LOADING是不会掉下来的。另外，如果能击中O字母的中心，还能把LOADING打碎哦。在LOADING时间无聊的玩家可以试上一试

MISSION 4 不速之客
The uninvited one

在但丁进入恶魔之塔的同时，一个全副武装的人类女子也直奔魔塔而来，弗吉尔和阿克汉虽然察觉到了，但却不以为然，他们正在准备迎接但丁的到来。

来到大厅，可从左右两侧的楼梯上行，进入一扇蓝门。走过一条狭长的过道，来到Living Statue Room，经过强制杂兵战后继续前行，在Silence Statuary打碎升降机上的石像，再打亮火盘就可以坐升降机到达Incandescent Space，这里的强制战斗中出现了会发射沙炮的GLUTTONY（饕餮），他的攻击准备时间比较长，不难对付。回到大厅，从黄色门进入Endless Infernum出现红色结界。这里的桥会突然断裂，落入Chamber of Sins后会发生强制战斗，没什么难点。从传送点回到上方就能进入红色的大门。

BOSS GIGAPEDE 电磁蜈蚣

大蜈蚣身形巨大，但全身都有被攻击的判定，算是比较好对付的BOSS之一。基本打法是先站在高处等BOSS过来，然后跳上它的背脊猛砍就行了。BOSS的弱点在头部，如能跳在其头上攻击，效果更加明显。受到一定伤害时，BOSS会翻身把但丁抛下，并会发射电气球攻击，攻击频率与难度有关，此时应利用地形及时回避，只要把握好机会，用不了几个回合就能将大蜈蚣消灭。消灭BOSS后前行，找到了关键道具Astronomical Board，即可过关。



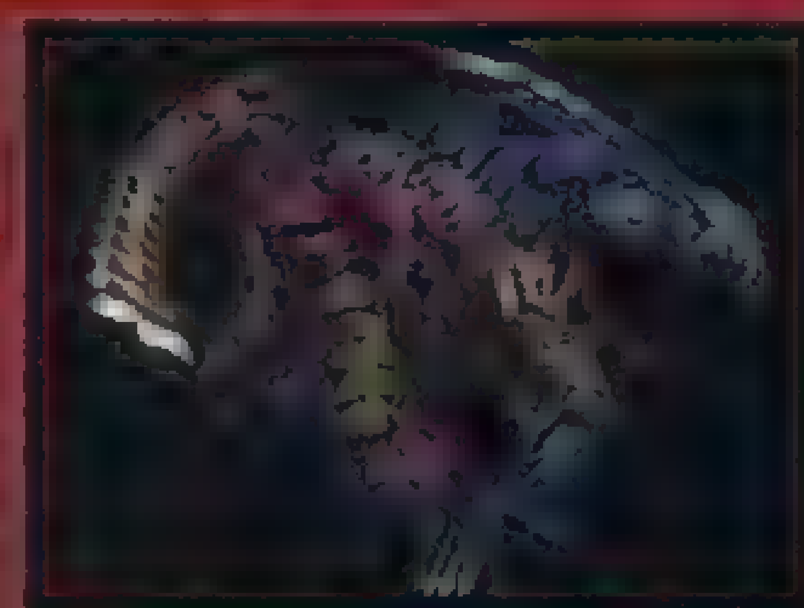
MISSION 5 恶魔与剑
The devils and swords



但丁回身却开不了门，神秘的小丑出现在但丁面前。但丁受不了他的喋喋不休，把他赶跑了，但也正是在不知是敌是友的小丑杰斯塔的指点下，但丁用剑打开了机关。不过当但丁走出大门时，小丑又召唤出血鸟袭击但丁。

血鸟BLOOD GOYLE行踪不定，用剑很难命中，应先用枪把它们打石化了，然后再用剑将其砍碎，但如果没有及时消灭它们，它们就会再生。血鸟在空中盘旋即表示要发动撞击，身体膨胀则表示会分裂成两只，注意闪避和跟上。消灭这群血鸟后，返回中央大厅，在上方的一个装置处摆放Astronomical Board，一处墙壁会打开，这样就能取到关键道具Vajura。此时中间地板上会出现一个红色的魔力弹跳装置，这样就不必走很多路也能到达高处了。再次来到Living Statue Room，把Vajura插在上方的机关处，就能打开中间的铁笼，取得关键道具Soul of Steel。在收拾了一群小杂毛后从黄门进入Endless Infernum，此时可以浮空走过断桥处，安放了Soul of Steel后便可打开蓝色的大门了。之后坐升降机到达Firestorm Chamber，一场恶战正等着但丁。

BOSS AGNI & RUDRA 阿鲁尼与楼陀罗



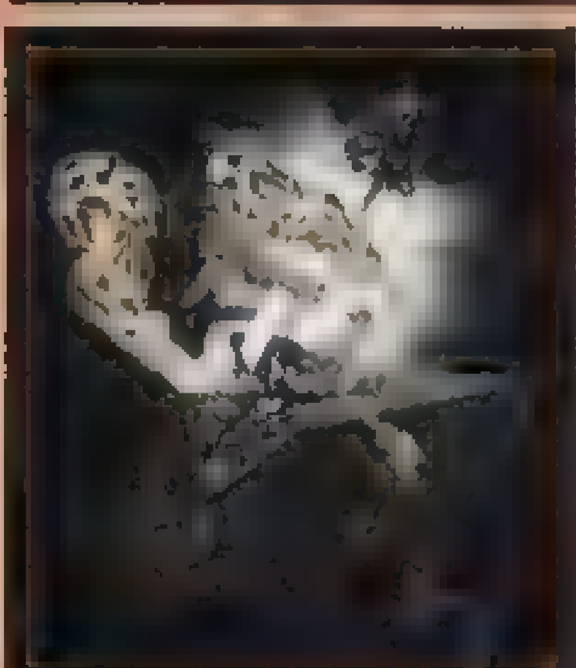
火风双煞是比较注重方法的BOSS，平常攻击对BOSS的伤害不大，且两个BOSS都会防御和BLOCK，但如果能与BOSS相杀数次（难度越高，必要相杀次数越多），BOSS的刀就会被弹落，此时BOSS处于无防备状态，连续猛攻可对BOSS造成巨大伤害，当然也要小心另一个BOSS的偷袭。使用BLOCK之后的BOSS反击较为顺利，但也正是这个时候更容易把握相杀时机，比如在BOSS的BLOCK之后等一秒，再用剑圣的转刀技巧，就很容易形成相杀（连续相杀与BLOCK感觉就像是在玩《武力街》）当然，使用攻击频率较高的CERBERUS也是不错的选择，连续进攻使相杀几率很高。BOSS的跳跃重压可用两次侧闪来回避，跳跃回避不太保险。优先攻击刀发光的BOSS，这样就可以阻止他使用蓄力的必杀技，注意不要采取各个击破的打法，尽量让两人的体力都下降到很低水平时再杀死其中一个，要不然双刀合璧，BOSS实力大增，那就难对付了。打败BOSS后，AGNI & RUDRA这对宝刀也能为我所用了。

MISSION 6 家族之绊
Family ties

在塔的另一处，那个人类女子遭到了恶魔的袭击，身手相当了的她，用手中的枪炮将恶魔们打得落花流水，看来她也是一位恶魔猎人。原来她是阿克汉的女儿，但见到父亲时她却并不相认，而是果断地向阿克汉开枪。不过已非人类的阿克汉轻松躲开了攻击，并将女儿扔下高塔……

与此同时，得到双刀的但丁由Mute Goddess' Chamber来到了三个试练房间的入口处。左边的是知之试练，每个房间有4扇门，门上亮的灯个数不同，按照4-2-3的顺序就能通过并且得到关键道具；技之试练是要通过突刺机关取得关键道具即可，比较简单；斗之试练是要与一群暴走的杂兵对抗，暴走时杂兵的体力是普通状态的10倍以上，打亮两个火盘装置就能取消暴走状态，全灭敌人后便能取得关键道具。回到Mute Goddess' Chamber摆放三个道具之后，新的道路就会出现，并能得到魔界之铳ARTEMIS。本关没有BOSS战，前行一段便可过关。

MISSION 7 再会之欢
A chance meeting



但丁鬼使神差似地接到了从空中落下的女猎人，但她似乎并不领情，对但丁的戏言以子弹还击，不过并没有对但丁造成什么伤害。但丁只得悻悻离去。

但丁来到The Divine Library，在这里出现了蓝色结界，还有一种新的棋子形敌人DAMNED PAWN（卒），它们手中的刀变红就要攻击了，蓝色时可随意攻击。在此处找到关键道具Orihalcon Fragment后结界就会解除。在Tranquil Souls Room发生强制战斗，这里的新敌人GREED（贪婪）手持棺材，他会不断放出杂兵，在其挥动棺材之后就集中攻击将其消灭，以免夜长梦多。全灭敌人后取得关键道具Siren's Shriek。在Lift Room里使用Orihalcon Fragment，做升降机返回塔的下层，使用Siren's Shriek之后就能打开原先被火焰包围的那扇门。在Cursed Skull Chamber里砍破有裂痕的墙壁，后点亮火盘，上方会落下一个铁球，在限定时间内打碎不断摆动的铁球就能得到关键道具Crystal Skull。（站在铁球上面砍会容易些）强制战斗之后返回Tranquil Souls Room，这里会与大批杂兵以及第2关的BOSS“先驱”对抗。消灭杂兵之后，但丁终于来到了塔顶。



BOSS VERGIL 弗吉尔

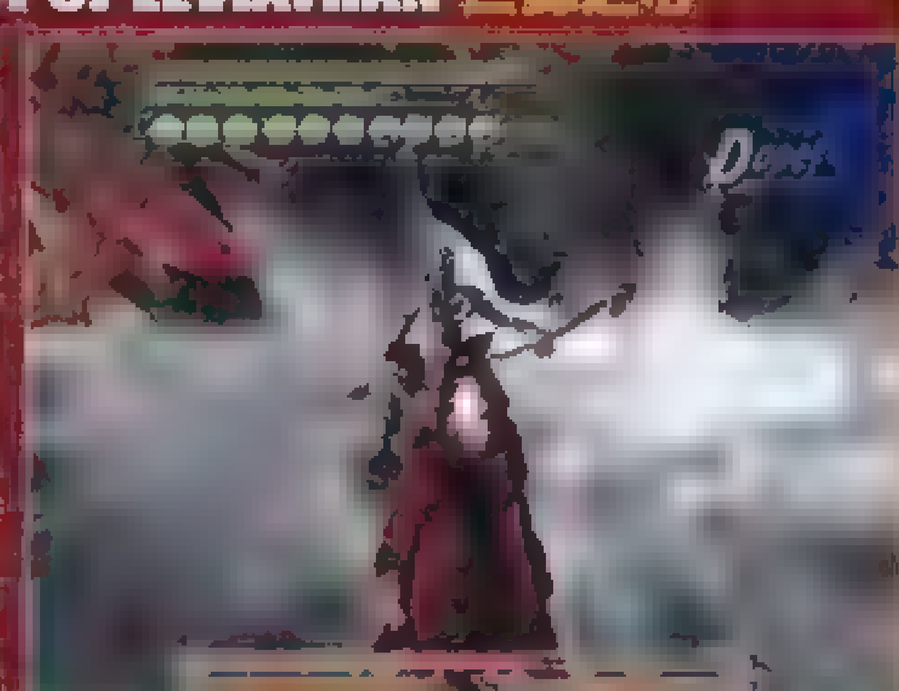
塔顶上，弗吉尔早已和手中的武士刀一同等候着但丁的到来。面对阔别一年的哥哥，但丁也以刀枪相向。与弗吉尔正面硬碰硬显然是行不通的，他的攻防能力都很优秀，并擅长在BLOCK之后反击。对付他比较有效的方法是在中距离诱使他出招，像两下纵斩之后、发射球形剑气时都属于大破绽，躲过之后立即上前连续攻击，这样可以损耗他不少的体力。在其BLOCK之后立即使用侧闪，基本上不会有什么危险，还能趁势反击。

胜利之后，情节安排还是但丁败下阵来，身体被哥哥的刀贯穿，项链也被抢走，不过此时但丁体内的恶魔之血觉醒了，化身为魔人的他重新站了起来。因为目的已经达到，弗吉尔在阿克汉的劝说下不再与但丁纠缠，径自离去。

MISSION 8 新生之力
A renewed fear

从现在开始，但丁就可以变化成魔人了。从高塔上跳下的但丁落入了魔界巨鲸LEVIATHAN的肚子里。巨鲸的肚子里有不少胃酸，碰到了会有损伤，可要小心了。在破坏了5个肉芽之后才会出现新的道路。这些肉芽分别在起点附近、客船船头、出口附近，从起点下方的洞沿路前行还能找到最后两个。经过巨鲸的肠道来到心脏位置，再进入另一段肠道，此时身后出现了一张大嘴，不断地追咬但丁。大嘴很难打死，只能打几下减缓它的移动速度，变成魔人加速跑过即可。在第三段肠子里会有新敌人ENVY（嫉妒）出现，不过与其他镰刀系敌人一样没什么特别之处。取得关键道具Ignis Fatuus后四周会变得像《寂静岭》一样昏暗，此时要返回心脏位置使用关键道具。因为肠子中依然有胃酸和大嘴出现，所以可能需要“背版”才能安全通过。

BOSS HEART OF LEVIATHAN 巨鲸之心



这个BOSS由心脏和两个肺部组成，心脏上有防护罩，需要至少打爆一个肺部才会在一段时间内露出核心，此时就可以变成魔人猛攻了。肺部没有攻击力，但是可以无限再生，左肺会吸取画面中的红魔石，右肺会吸取但丁的魔力，因此可优先攻击右肺。心脏放出的[illegible]不难[illegible]有[illegible]跃或滑[illegible]可[illegible]周不断出现的杂兵[illegible]但丁[illegible]过多纠缠[illegible]心脏[illegible]很快就能将其解决。

&3DM-SM

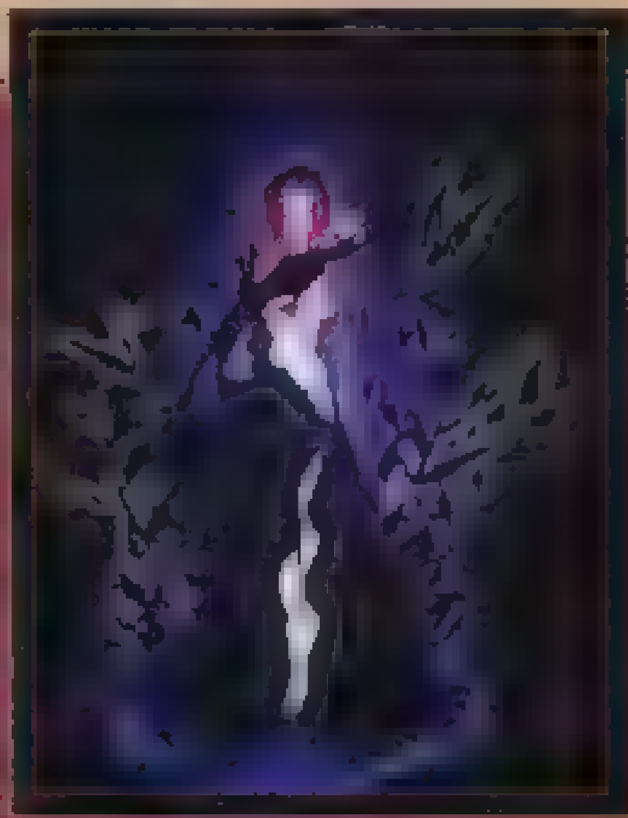


疯狂的STAFF 在STAFF画面时但丁会与LADY合力[illegible]杂兵，这[illegible]一共[illegible]没人[illegible]仔[illegible]STAFF了吧！而[illegible]只要[illegible]10[illegible]就能在STAFF之后看到但丁老哥并没有死的情节交待。还有，胜负师STAFF的杀敌纪录是363人，当然，只有在“天堂或地狱”难度中才有可能达成。这纪录还有提升空间哦！

MISSION 9 古之街 Feded memories

打破巨鲸眼睛的但丁终于从巨鲸的尸体中钻了出来，他又遇到了那个女猎人。女猎人说自己没有名字，但丁便给她起名叫"LADY"。丢下了正在对抗杂兵的LADY，但丁来到了地下都市的入口。这里有两条可以变动位置的桥。首先来到Provisions Storeroom，这里会首次出现蜘蛛形敌人ARACHNE，它们受攻击时硬直很小，并会突然反击，爬上高处还会吐丝绑住但丁，竖起尾部后就会使用突进攻击，要注意闪避。在Subterranean Garden中有一个打碎部分镜子让光线反射到石像上的谜题，难度比较低，如果出错可点亮旁边的火盘重新来过。前行一段后来到地底湖处，在瀑布附近跳上柱子可以取得汞福枪SPIRAL。从时空神像旁的门进入Provisions Storeroom，取得关键道具Ambrosia，消灭一群蜘蛛后进入瀑布，在钟乳洞的尽头的门前雕像处使用Ambrosia，便能进入地下歌剧院。

BOSS NEVAN 涅梵



大在歌剧院中会与性感的蝙蝠魔女涅梵展开激斗。魔女的攻击以雷电和蝙蝠为主，身体周边的蝙蝠有防御墙的功效，在离魔女比较远时她会放出蝙蝠，不利于攻击。比较有效的方法是接近BOSS诱使她使用原地旋转，然后在中距离用SHOTGUN攻击，旋转停止后就上前砍几刀，BOSS就又会旋转，如此反复，只要把BOSS周围的蝙蝠们都打跑，魔女就会出现大破绽，此时是重创她的最佳时机。但也不要贪多，打几下就离开她的反击范围。几个回合后，魔女会在地面放全屏的雷电，跳起后用枪滞空即可躲避，而纵向与横向的电网用侧闪或绕到范围之外都可以回避。在魔女体力很少时会变得很高，如果她突然变矮了，那就会使出死亡之吻的吸血技，可跳跃回避，也可变成魔人，这样她就吸不了血了。打败魔女之后，获得新武器电吉他NEVAN。

MISSION 10 背任者 The jolt

阿克汉与弗吉尔一同来到了塔的核心。阿克汉曾为变成恶魔不惜杀死自己妻子和很多无辜的人，但仪式失败了，他没有获得完全的力量。弗吉尔对这样的人显然并不信任，没有了利用价值的阿克汉被弗吉尔一刀刺穿……

本关一开始就可以得到关键道具Stone Mask，把它放在地底湖神像的机关上，就能取得关键道具Neo Generator。在返回The Rotating Bridge的路上遇到了一种飘在空中的新敌人DULLAHAN，他们的正面有盾牌，只有攻击其背部才有效。而更高级别的蜘蛛敌人QUEEN ARACHNE也需要玩家集中精神对付。来到The Rotating Bridge，但丁把Neo Generator踢向机关，桥的位置发生了变化，出现了新的道路。

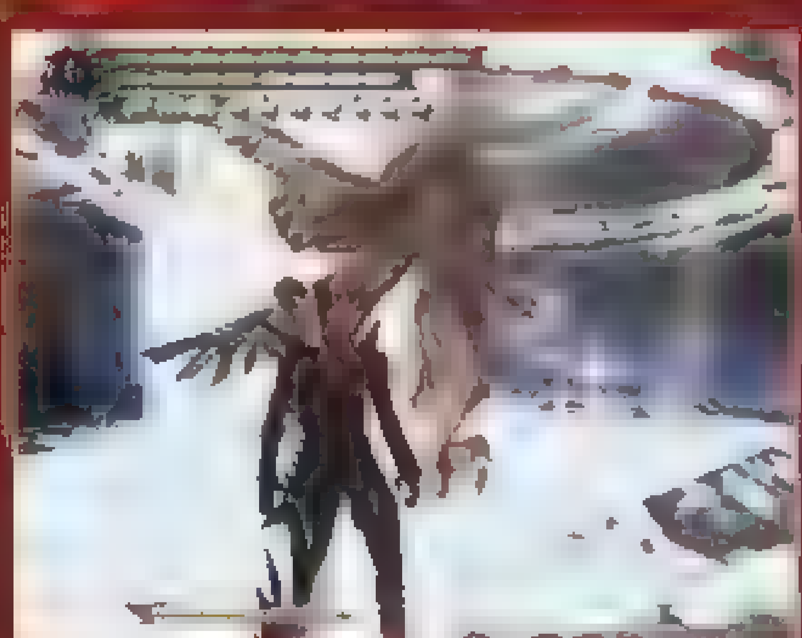
但丁见到了倒在血泊中的阿克汉，此时LADY也赶到了，并说出了自己与阿克汉的父女关系，和自己憎恨父亲的原因。见到LADY伤感的样子，但丁只得默默离开。

MISSION 11 复仇之誓 Revenge

过了一会儿，阿克汉恢复了知觉，并在断气前告诉玛莉（LADY的本名）自己是在受到弗吉尔的控制才杀死妻子的，并希望女儿去阻止弗吉尔。LADY抱着父亲的尸体伤心欲绝，发誓要找弗吉尔报仇。

通过有巨大齿轮的机关室，在Altar of Evil Pathway遇到了会隐身的新敌人SOUL EATER，它会吸取但丁的魔力。消灭它们来到Altar of Evil，这里需要将上方的两个石块分别打入墙上的两个缺口中。（其中一个石块要打碎墙壁才能看到）从新出现的道路前行，在缆车上会有强制战斗，远处的敌人用枪消灭。

BOSS BEOWULF 贝尔沃夫

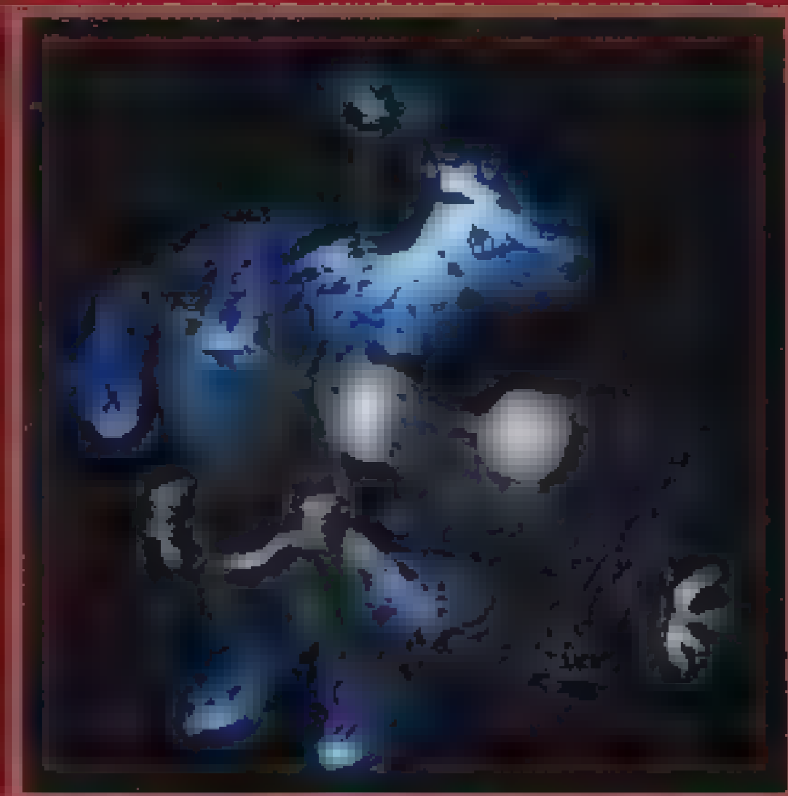


从天而降的大怪物似乎与但丁的父亲有不小的过节，看来但丁是要为父亲收拾残局了。一开始BOSS比较常用的是三段挥拳攻击，前两下绕着跑，最后一下侧闪之后就能全部回避，然后可趁BOSS破绽打几下，不要站在BOSS正下方，不然他会用脚踩。BOSS出现大硬直时可猛攻，但要记得躲过它张开翅膀的大范围攻击，跑开后的BOSS会将大钟投向但丁，此时只要接近BOSS在其背后攻击就能安然无恙。体力在一半左右时，BOSS会像野兽一样横冲直撞，多使用二段跳闪躲。体力很少时，BOSS有一定几率张开双翼使用追踪激光，很难躲避，只能祈祷他少用或是不用了。BOSS的左眼已瞎，（可能是斯巴达所为）右眼便是其弱点，如能用皇家卫士的空中释放点中右眼，伤害值十分可观。最后，被但丁刺瞎了右眼的BOSS留下几句狠话便逃之夭夭。

MISSION 12 猎人与猎物 Hunter and hunted

但丁从地上拾起大怪物留下的紫球，但力量却被紫球吸走。此时小丑杰斯塔突然出现在但丁面前，告诉但丁弗吉尔拿了他的项链是为了让魔塔恢复其真实的姿态，这样就能打开魔界之门，并告诉了但丁控制紫球的方法，之后就不知去向了。紫球吸收力量的同时也给予但丁力量。这一段但丁会一直处于魔人状态，但体力会慢慢下降，不过杀死敌人后几乎都会有补充体力的绿魂出现。（就像拿着妖刀恶食的秀真）因为是魔人状态，所以对付缆车上的敌人会十分轻松。一路急行回到The Rotating Bridge，把紫球安放好后桥又出现了新的组合。经过螺旋楼梯，在一座吊桥上遇到了本关的BOSS。

BOSS GERYON 格里昂



开始只需回避马车的冲撞，待其停下后就上前连续攻击，在BOSS体力损伤少许后，吊桥就会坍塌，但丁和马车一起落到了十分开阔的斗技场。此时可跳上马车一起跑动，这样车里发出的导弹就不具威胁了。马车停下后可攻击幽灵马令其倒地，这样就有机会重创BOSS。当然，跳上车厢攻击车也是可以的，而且安全系数要比打马更高一些。（如有骗术师LV3的瞬移技巧可轻松跳上车）BOSS体力较少时会放出紫色的圆球，碰上的话但丁的动作就会变慢，在马车冲撞时就会很难回避。总体来说格里昂是打起来比较有趣，但难度并不高的BOSS，胜利之后就能获得新的战斗类型"水银"了。

MISSION 13 混沌之始 Chaos' warm welcome

大怪物贝尔沃夫闻着气味找到了同为斯巴达后人的弗吉尔，但双目失明的傻大个却被弗吉尔切成了几块，其力量也被弗吉尔吸收了。

来到Effervescence Corridor的但丁遇到了新的象棋系敌人DAMNED BISHOP（相），它身上有火环绕时就回避一下，以免受伤。一路前行来到Vestibule，这里又有一个光线反射谜题，此处较为阴险的地方是要打破墙壁才能看到目标石像。解开谜题后取得关键道具Orihalcon，在Obsidian Path的大门处使用即可再次见到弗吉尔。

BOSS VERGIL 2 弗吉尔 第二形态

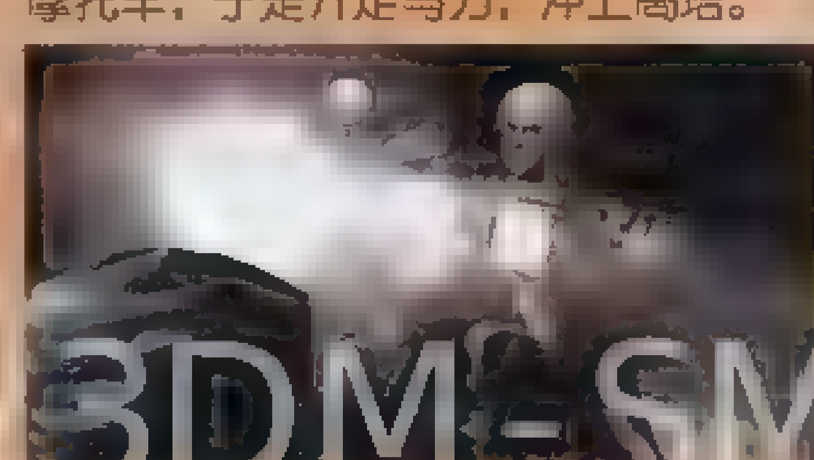


弗吉尔将两条项链和自己的血注入机关，但似乎没反应，因为需要更多的血，他又与但丁纠斗起来。这次弗吉尔除了武士刀还会使用拳脚功夫，装备了BEOWULF后攻击力也高了不少，和第一形态时一样，还是以引诱其使出破绽较大的招式，然后连续攻击的打法为主。在其BLOCK但丁的攻击后也要及时侧闪，如果BOSS使用空中飞脚，那闪过之后也是攻击他的好机会。这一次弗吉尔会变魔人，魔人状态时不但被攻击后不会硬直，还会回复体力，以迂回战术等待弗吉尔变回来之后再组织攻击会比较安全，但最好有机会也打BOSS几下，这样可以缩短其魔人时间。

LADY的出现打断了兄弟二人进入白热化的决斗，对LADY的贸然弗吉尔不以为然。此时小丑再次出现，原来他是先头伏阿克汉假扮的，他[illegible]以两个身分分别引导但丁、弗吉尔和LADY来到这里，是为了以双胞胎斯巴达后代的鲜血和巫女之血开启魔界之门，将斯巴达的力量占为己有，而自己的女儿LADY正是继承了巫女之血的女子。虽然LADY是被自己的父亲利用了，但人的力量并未能压制住野心勃勃的阿克汉，反被阿克汉打下了平台。觉醒的魔塔也在此时冲上了云霄——

MISSION 14 飞翔 Drive

弗吉尔落入了裂开的地面下落不明，而LADY不听从但丁的劝说，执意要去阻止疯狂的父亲。在弗吉尔落下的位置找到了光之武具BEOWULF，更换这一武器，打破光属性的神像就能继续前进了。由升降机回到地下都市，再次乘缆车时最后会有两个"先驱"同时出现，可要多加小心了。在Hell's Garden有很多岔路和闸门，虽然看似复杂，但其实也是单线的，消灭[illegible]面全部的象棋敌人，道路就会打开。新的棋子DAMNED KNIGHT（马）比较好对付，在它身后攻击即可。回到Subground Water Vein处会出现一个传输点，在这里会回到第3关的酒吧中，重回魔塔的入口处，但丁看到了LADY的摩托车，于是开足马力，冲上高塔。



▲完全无视物理法则的逆向跳楼，极为精彩。

人设的趋势 第一次看到女主角LADY的CG原画时的确有惊艳之感，只是实际游戏中的脸部建模却失去了应有的美感，这不禁让人联想到Capcom近期的动作大作，如《BIO4》、《罗马之影》等。男主角越做越酷，女主角却越来越丑，今后Capcom的角色设计是不是都是这样的倾向呢？

3DM-SMV
ibook.cn

MISSION 15 开辟魔道
The gatecrasher

在魔塔中层，但丁遇到了游戏中最难缠的杂兵之一 THE FALLEN（堕天使）。美丽的翅膀掩盖住了丑陋的躯体，只有打碎其翅膀才能致他于死地。堕天使在空中漂浮不定，还可进入墙壁，多用空中斩才能尽快将其解决。他丢出的矛是会爆炸的，要小心。Devilsprout Lift处的升降机需要得到3块启动碎片才能运行。先来到鲸鱼尸体处点亮火盘，这样原先那个有蜘蛛出没的房间中就会出现一个不太一样的火盘，上面的火焰是蓝色的，点亮之后塔的构造就会发生变化，每转动二次就会



回到原来的构造，可进入三个结构变化了的区域，由于每个区域中都有蓝火盘，所以最好能记住点亮火盘的次数，以免出现记忆混乱。分别在三个区域取得3块碎片后便可前去开启升降机了。与此同时，阿克汉已经解开了封印，飞入了魔界。

MISSION 16 胜者与败者
Win or lose

在一扇留有一道缝隙的大门左右各有一条路可走，很显然是要取得两件关键道具才能开启。在Waking Sun Chamber点亮火盘，上方会落下一个铁球，在限定时间内将其打碎就能取得Golden Sun。此时会出现棋子马和新敌人DAMNED ROOK（车），它们打开时会放出十字激光。从大门另一边的道路来到Chamber of Sins，点亮两个火盘后会有两个铁球落下，让两个摆动起来撞在一起就能得到另一件关键道具Onyx Moonshard，离开之前还要干掉两个堕天使。用两件关键道具打开大门，来到Ice Guardian's Chamber处会碰到很多血鸟和弓箭手，这里只需要从天花板上的缺口脱出即可，打不打这些讨厌的杂兵就悉听尊便了。

BOSS LADY 女主角

在书房，但丁看到了已经爬上来的LADY，但丁认为LADY此次前去只是送死，希望她能把事情交给自己解决。LADY不听劝阻，便与但丁打了起来。LADY身手敏捷，经常会用绳索脱离火线，然后在远处开枪，子弹虽不会使但丁硬直，但也会造成损伤。最具威胁的还是火箭筒，当LADY说“READY?”时就是要用火箭筒了，千万小心。当然，此时也是攻击她的好机会，只是打倒她之后不能追打，LADY的起身射击有吹飞效果。因为每次都只能打几下，所以可以选择单发攻击力最高的BEOWULF主攻。当LADY体力下降到一定程度后会丢手雷，不过威胁并不大。她的最后一招是一次发射大量小型的追踪导弹，被连续命中



的话会很危险，可利用书房地形来抵挡。

最后，LADY当然不是但丁的对手，但丁也终于用行动说服了LADY。LADY将手中的火箭筒交给了但丁，希望但丁能顺利解决这场危机。与此同时，阿克汉已经找到了斯巴达的剑，他将但丁和弗吉尔的项链与剑结合，阿克汉终于获得了斯巴达不可思议的力量。

MISSION 17 自我对峙
Inner-demons

这一关的难点应该在于God-cube Chamber里的平台跳跃部分，这里至少需要有二段跳的能力，如果有骗术师的空中DASH等技巧会容易不少，还需要灵活地变换视角。记住，第一次看到的门并不是目的地，上面还有一层。关键是一排会移动的阶梯形方块，在它们向右移动时就马上跳到阶梯上，在其向左移动之前立即跳上最上面的方块，就能到达出口处了。还有，轴向旋转的方块在上面走动就可以保持不掉下来了。通过一段布满突刺机关的道路，由弹跳装置来到了Pitch-black Void，这里会出现新敌人ABYSS（深渊），他们是最高级的镰刀系杂兵，有从地下突然窜出以及扔飞刀的技巧，体力较高，动作也灵活，小心应付，多注意脚下。快到塔顶时，但丁进入了一面镜子，来到一个四周亮灯的圆形场地中，一个魔人形态的黑影出现在但丁面前……

BOSS DOPPELGANGER 同行者



影子也是比较注重打法的一个BOSS，普通攻击对它并没效果，只有当强光照到它时，他才会露出真身，出现被攻击的判定。把周围的灯打亮时如果BOSS在附近就会被照到，但硬直时间并不长。如把所有的灯都打亮，场地中央的大灯就会亮起，此时可以上前痛欧BOSS。过一会儿，BOSS会发动冲击波把灯全部熄灭，记得要闪避一下。在打亮几盏灯后，BOSS也会发出小球打灭其中的一盏。为避免这种干扰，可以把每盏灯都打到再打一下就点亮的程度，这样就更容易让所有的灯一起亮了。STINGER的移动效果在打灯时会比较有优势。击败影子之后取得最后的战斗类型“同行者”。

MISSION 18 魔界侵入
Invading hell

到达塔顶的但丁也进入了魔界。走过一段长廊之后，来到Damned Chess Board，这里的敌人全部都是棋子。除了之前出现的4种棋子，还有王和皇后。只要打倒王，棋局就会结束。不过在王行动之前任何攻击都对它无效。皇后可以在棋盘中做任意距离的直向或斜向移动，移动时有攻击判定，可要多加小心。棋子变成黑色时就无法攻击了，而小卒在走到棋盘底部时就能变成其它的棋子（不能变王，但能变成皇后）。王的攻击对周边一圈都有效，还可以与附近的棋子换位，这一点也要注意一下。

接下来将是Capcom动作游戏经典的全BOSS战。在一个不能做出任何攻击



动作的地方会有9块石板，它们分别对应除弗吉尔和LADY之外的9个BOSS，这些BOSS会比第一次打时强化一些，但基本打法没什么变化，这里不再赘述。需要注意的是9个BOSS并不需要全部都打，只需要让一座大石碑上的宝石灯亮起并形成一个圈便可。最少只需打CERBERUS、AGNI & RUDRA、BEOWULF（青、绿、白）三个BOSS就能过关了。

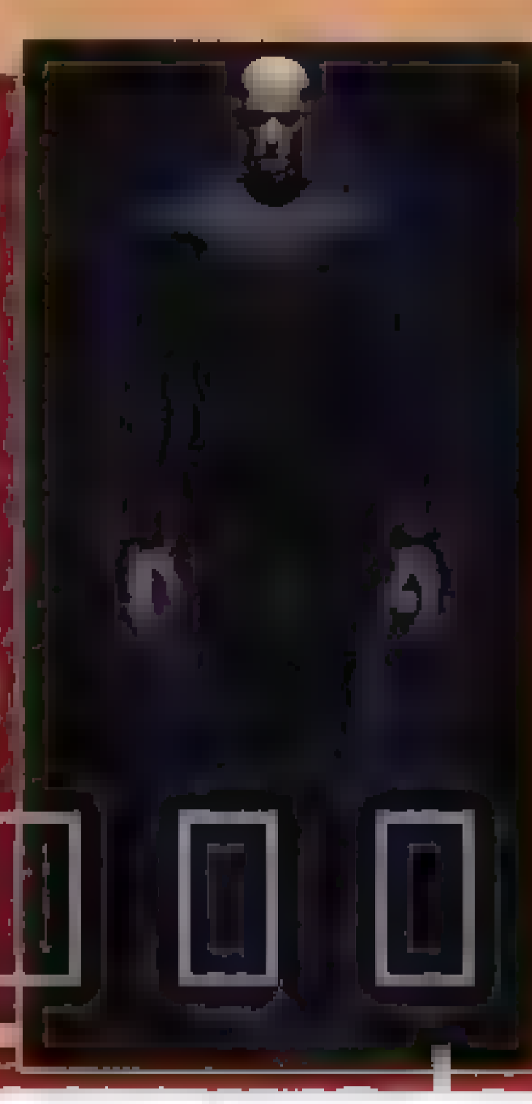
MISSION 19 力对力
Forces collide

阿克汉得到了魔剑的力量之后已经变成了斯巴达的模样。而此时，在书房等待但丁归来的LADY身边却闪过了一个熟悉的身影，他正向着塔顶走去……

这一关的敌人全部都是“深渊”，打法方面没有特别要注意的地方。但来到满是镜子的Nirvana of Illusions时要注意，这里的敌人并不是实体，而是需要攻击可以看到自己的镜子，直到镜子被打碎，敌人就会消失。下一个房间中有一个沙漏，如果没能在时限内消灭所有的敌人，那就会在这里无休止地重复战斗。在沙漏房间取得关键道具Samsara之后返回镜子房间，在一座雕像处使用，就能到达魔界深处。在那里会见到魔化的阿克汉。阿克汉释放斯巴达的魔力之后化身成一只巨大而丑陋的怪物，一场恶战在所难免。

BOSS ARKHAM 阿克汉

阿克汉的本体有三种攻击，横向挥手、纵向重压都不难躲避，跟踪肉芽比较麻烦一些，需要掌握好跳跃时机。BOSS的攻击比较有规律，在攻击间隙时就能集中攻击了。阿克汉沉入地底后会召唤大量的ARKHAM'S LEGIONS，这种杂兵体力不高，但是数量众多，最好使用大范围的攻击技能，用火箭筒对付它们也不错。在打去BOSS一半体力后，弗吉尔也赶到了，这回兄弟二人要联手做战了。二人联手时有些像使用“同行者”，弗吉尔的动作会以玩家对但丁的操作为基准，弗吉尔受攻击也不会对玩家有什么影响。弗吉尔因为自己的美学关系从不用枪，所以按□键时他使用的是居合斩。此时但丁不能变身，也不能使用战斗类型中的技巧。R1+○是把弗吉尔召唤到身边。阿克汉的攻击套路没什么变化，只是在体力较少时会吞下但丁，如果没能及时逃脱，那就会损失大量体力，并会改为操作弗吉尔。为避免这种情况发生，可以按2P手柄的START键，这样2P就能操控无敌的弗吉尔，但丁在远处看看热闹就行了。（让自己的兄弟或朋友帮你一下，真正的“兄弟同心，其力断金！”）最后，兄弟二人一同开枪射中了阿克汉的核心，怪物被粉碎了，两条项链和斯巴达之剑落在了地上。



MISSION 20 魔之绝叫
Forces collide

被打回原形的阿克汉又落到了塔顶，此时LADY出现在他面前，他妄图再次利用自己的女儿，LADY这次没有手软，含着泪亲手了结了这个曾经是他父亲的恶魔。而这时在魔鬼的入口处，但丁夺回了自己的项链，弗吉尔虽然得到了斯巴达之剑，但因为没有但丁的项链是无法取得父亲的力量的。两兄弟为了各自的信念再次刀剑相向。



&3DM-SMV

意想不到的双打 不光是在第19关兄弟合作时可以进行双打，使毛无限魔人分加STYLE“同行者”时，在放出分身后用2P手柄按一下START也能进行双打。游戏视点会以1P为基准，2P不能换武器，不能加道具，但是全身无敌。这样一来战斗策略就会大为改变，或许不久后就能看到双打极限挑战了。

FINAL BOSS VERGIL 3 弗吉尔 第三形态



最终决战的场地中有水流，对移动会有一定的影响。弗吉尔的攻击更加犀利，有几招命中之后就会出现硬直，之后的攻击就无法闪避或防御了，挑空→空中落下斩→突进斩的组合特别要注意。维吉尔的破绽基本上还是连续技的收招、单发落下斩时和发射球形剑气时，这些进攻时机都不要放过。弗吉尔变身成魔人后攻防能力大增，且会回复体力，所以建议使用"水银"的时间变慢技能连续攻击魔人，这样可以很快解除BOSS的魔人状态。当弗吉尔体力较少时会变身为魔人，使用有连续命中效果的多段空中落下斩，但只要持续跑动便无大碍。在其变身解除时也是攻击他的好机会。BOSS体力更少时会发射大量的球形剑气，变身成魔人加速奔跑是比较有效的躲避方法。

被打败的弗吉尔执意留在魔界，跳下了魔界深渊，而但丁只得伤感地回到人间。在将火箭筒还给LADY后，LADY隐约发现身为恶魔的但丁在哭泣……

故事到也应该结束了。与魔……消灭了残余的恶魔之后，我离开了那个地方，去完成我自己的任务：把所有的恶魔都消灭的任务。为了不让世上再出现父亲那样的恶魔。这一次的经历让我了解到这个世界上有像恶魔一样的人，同样也有像人一样的恶魔——一个为了家族而哭泣的恶魔。对了，他说他终于为自己的事务所想到了一个好名字，想知道是什么名字吗？





隐藏要素集合

[illegible]	[illegible]	[illegible]
EASY	GALLERY MODE	在选关画面开启GALLERY模式。
	光膀子但丁	隐藏服装，在选关画面按L1或R1选择。
	Crazy Gameplay Video	华丽的连续技演示，在GALLERY中选择观看。
	Clear Bouns Art	通关特别插画，不同难度通关数量追加，在GALLERY中选择观看。
NORMAL	HARD MODE	在选关画面可选择HARD难度。
	初代但丁	隐藏服装，在选关画面按L1或R1选择。
	Concept Art	角色概念原画，在GALLERY中选择观看。
	E3 Promotional Video	E3展宣传影像，在GALLERY中选择观看。
HARD	DANTE MUST DIE MODE	在选关画面可选择DANTE MUST DIE难度。
	初代轻装但丁	隐藏服装，在选关画面按L1或R1选择。
	Kazuma Kabeko's Illustration	金子一马魔人设定图，在GALLERY中选择观看。
	Hi-res CG Art	CG原画，在GALLERY中选择观看。
	Motion Capture Video	动作捕捉影像，在GALLERY中选择观看。
	Video Storyboard	影像版情节串连板，在GALLERY中选择观看。
DANTE MUST DIE	HEAVEN OR HELL MODE	在选关画面可选择HEAVEN OR HELL难度。
	绅士但丁	隐藏服装，在选关画面按L1或R1选择。
	无限魔人但丁	隐藏服装，在选关画面按L1或R1选择。

通关相关

[illegible]



▲[illegible]

隐藏任务



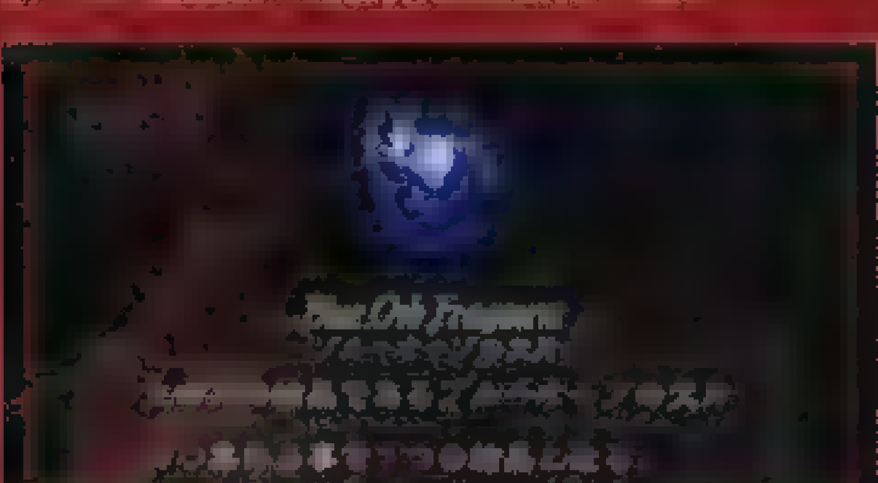
SECRET MISSION是"《鬼泣》系列"的特色之一，与一般动作游戏的任务模式不同，这些隐藏任务是存在于关卡流程之中的，并不是一个独立的模式，隐藏任务中的表现也会影响关卡的评价。本作中共有12个隐藏任务，完成条件各不相同，趣味性和挑战性都比较强。只是任务的出现位置大多比较隐蔽，这里就提示一下全部隐藏任务的进入方法。（所在区域请各位打开地图进行对照）有兴趣的玩家就请一一挑战吧。

隐藏任务	所在关卡	所在区域	进入方法	完成条件
1	MISSION 3	13th Avenue	调查右侧的一扇暗门。	1分钟内消灭所有敌人。
2	MISSION [illegible]	Surge of Fortunas	调查火轮右边的火色印迹。	不受伤消灭所有敌人。
3	MISSION 7	The Dark Corridor	二段跳跳入墙壁的缺口。	在空中停20秒以上。
4	[illegible]	Leviathan's Stomach	从大船的底下破坏木板后进入。	乘升降机到最上方。
5	[illegible]	Limestone Cavern	小路上两块红色水晶之间。	40秒内破坏所有物品。
6	MISSION 10	Subterranean Lake	从巨大的神像右边进入。	30秒内取得全部红魔石。
7	MISSION 11	Gears of Madness	用二段跳到达上方有红光处。	30秒内取得蓝魔石碎片。
8	MISSION 13	Spiral Staircase	调查螺旋通道中惟一的红色灯。	消灭所有敌人即可。
9	MISSION [illegible]	Vestibule	从隐蔽的小路向上跳进入口。	不放过一个敌人。（在缆车上）
10	MISSION [illegible]	Waking Sun Chamber	从取得Golden Sun处右边的门进入。	破解光线反射谜题。
11	[illegible] 17	Pitch-black Void	跳上横梁，调查发光的石像。	通过突刺机关。
12	MISSION 18	Forbidden Nirvana	绕过大脚左侧便可发现入口。	跳上移动方块的平台任务。

提示 第3个任务要使用电吉他变成飞空魔人，第4个任务用火箭筒将敌人打下升降机会比较容易，第6个任务中有补魔力的白魔石，所以可以使用飞空魔人，这样会容易不少；第7个任务要变魔人加快跑动速度，不然肯定是来不及的，第8个任务有必须用枪来消灭的远距离敌人，多利用炸弹杂兵十分重要，第10个任务的镜子排列是随机的，没有固定的解法；第11个任务突刺机关的速度很快，所以不宜用二段跳，也不要贴边走，当然，用上时间变慢的话就没有难度可言了，第12个任务必须使用骗术师的空中DASH和墙上跑的能力。

蓝魔石全收集

[illegible]



[illegible]	[illegible]	[illegible]
MISSION 3	13th Avenue	跳到右边建筑物上方即可取得。
MISSION 4	Incandescent Space	在出口处的上方取得。
MISSION 7	Pith-black Void	跳上横梁后就能看到。
MISSION 8	Leviathan's Stomach	跳到客船的船头上方后取得。
MISSION 9	Subterranean Graden	在高处变成飞空魔人飞入密道中取得。
MISSION 11	Altar of Evil Pathway	在入口附近的高处取得。
MISSION 14	Hell's Highway	通过这条路之后就能取得。
MISSION 15	Underground Arena	回到此处在废墟中找到。
MISSION 17	Azure Garden	在一个圆形小房间的地上捡起。
MISSION 18	Lost Soul's Nirvana	击倒全部BOSS后就能取得。

[illegible]	[illegible]	[illegible]
MISSION 3	13th Avenue	无属性
MISSION 5	Endless Infernum	冰属性
MISSION 6	The Dark Corridor	火风属性
MISSION 7	Lift Room	无属性
MISSION 8	Leviathan's Intestines	冰属性
MISSION 10	Subterranean Lake	雷属性
MISSION 11	[illegible]	火风属性
MISSION 13	[illegible] Path	雷属性
MISSION 14	Lair of Judgment Ruins	无属性
MISSION 17	God-cube Chamber	光属性

究级的秘技 动作苦手的某小编只玩到NORMAL的第5关就有些力不从心了，不过他不知从哪里听说了一条[illegible]秘技：在[illegible]画面按住L1、R1、L2、R2，然后连续转动左摇杆，听到一声"DEVIL MAY CRY"的音效后，所有通关相关的隐藏要素就都出来了。这[illegible]时正在DMD难度苦苦支撑的[illegible]

ibook.cn

文 邪魔天使 & 火花天龙剑 Malas

凡人物语	Square Enix	RPG
PS2 ラジアータ ストーリーズ	2005年1月27日	日版
无对应周边	推荐玩家年龄	全年龄

一直对tri-Ace作品的品质很有信心，一直相信“tri-Ace作品必属精品”这句话。tri-Ace的原创作品都有一种特制的美感。比如本作，请大家在游戏的时候注意一下游戏的背景，特别是在野外的时候，你会发现tri-Ace对细致的执着，无论是脚边溅起的树叶，还是林中盛开的花朵，当在游戏的时候你会有它们是活着的感觉。至于那些城镇中的人类、精灵、矮人以及哥布林，观察他们的日常生活也是一种乐趣。游戏的情节……在这里笔者就不用多说什么了，我只能说很有tri-Ace的风格——对于宿命和抉择有很深刻的探讨，在搞笑中不失严肃的话题。哦，对了，喜欢tri-Ace的朋友还能在里面找到熟悉的角色哦，至于是谁，呵呵……



系统简介



操作方法

地图画面操作

在城镇中移动以及在迷宫中探索时能进行的操作。

方向键、左摇杆	移动
○键	对话／调查
×键	踢（调查）
△键	打开CAMP画面
L1键	显示时钟
R1键	显示地图
START键	暂停

CAMP画面操作

在CAMP画面中可以进行装备的变更（只有主角才能变更装备），使用道具等操作。

方向键、左摇杆	移动光标
○键	决定
×键	取消
△键	关闭CAMP画面
□键	详细说明显示
L1、R1键	角色或页数切换
L2键	List上移
R2键	List下移

战斗画面操作

在地图上与敌人接触或者剧情中与敌人战斗，战斗中只能操纵主角ジャック。

方向键	显示LINK（快捷键）
左摇杆	移动／变更目标
○键	攻击
×键	防御
△键	打开CAMP画面
□键	必杀技发动
×＋□	超必杀技发动
×键连按2次	后跳
L1键	命令／道具使用
R1键	锁定目标
L2键	视角右转
R2键	视角左转
L3键	返回初期视角
R3键	视角移到背后
START	暂停

战斗系统

tri Acc（让我们还是用它的昵称“3A”吧）的游戏战斗从来都是最强项，虽然本作略显简单，但战斗同样做得毫不马虎。

操作

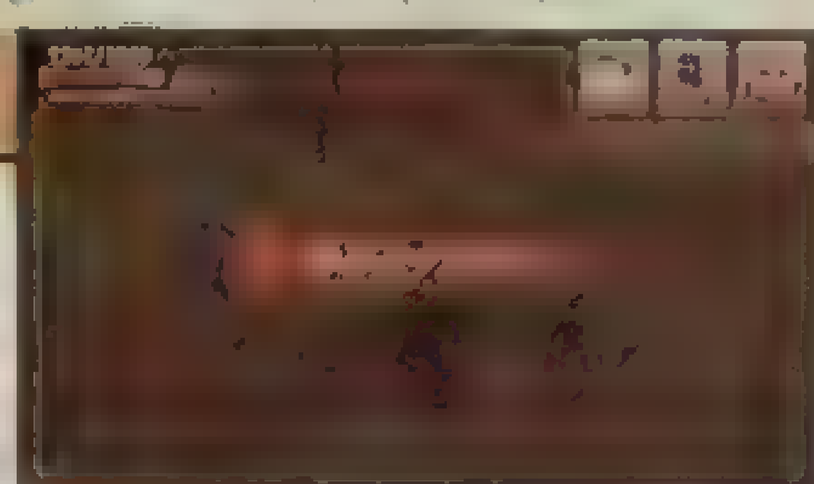
战斗时只能操纵主角ジャック，使用道具也只能是他来使用，如果ジャック的HP变成0了就直接GAME OVER。

技／必杀技／超必杀技

游戏中主角可以装备4种武器，分别是单手剑、双手剑、枪、斧头，每种武器都对应了10种技，使用它们战斗就会领悟新的技，装备相应的道具还能让领悟技的速度提升。技都有各自的特点，出手快、破防、倒地、蓄力攻击、范围技等，一定要熟练掌握它们的性能。每件武器都有自己的CP值，而每个技也有装备时所消费的CP值，装备技时不能超过武器的CP值上限，这类似《星海3》的技能CP值系统。因此大家在选择武器的时候并不是只看它的攻击力，还要看它的CP值上限。

在战斗中主角头像下方有一根气槽，这就是VP槽，战斗中每击中敌人一次就能增加1点VP槽，100点为满值。必杀技（Volty Blow）要消耗10点VP，而当VP槽处于满值（MAX）状态时，同时按下□＋×就可以发出超必杀技了（Volty Break）。每种武器有各自的超必杀技，要使用必须要领悟该种武器的超必杀技才行。

LINK



剧情发展到保护公主事件后就能使用LINK了，使用LINK时，VP槽至少要10点，而参加LINK的人员至少要有3人。LINK可事先在菜单中将自己常用的设置在方向键的四个方向上，战斗中可以快速选择。战斗中多使用LINK就能学会新的LINK，而每种LINK的效果是不一样的。使用LINK后最大的好处就在于技能共享，比如主角装备了满级的トライエンブレム（全能力加50），那么所有同伴也同时拥有了トライエンブレム这项能力。另外，主角可以从同伴身上学到同伴的技能，方法是参与15次LINK。当角色处于LINK状态时，受到攻击就会减VP，VP值减到0时LINK就会崩坏，而有同伴处于异常状态或战斗不能时LINK也会崩坏。

名称	VP	效果	入手方法
タコ殴リンク	—	围住敌人集中攻击	战斗15回胜利
ウェーブリンク	—	移动速度1.5倍	战斗30回胜利
ラインリンク	6	发出冲击波远距离攻击	战斗45回胜利
ガードリンク	+4	防御力上升20%、每次防御VP+4	战斗60回胜利
圆阵リンク	—	防御、移动中以外HP恢复，攻击不能	战斗75回胜利
ワイドリンク	0.5	对全方向放3次连续的冲击波	战斗105回胜利
玉砕アローリンク	—	攻击力上升30%，进行吹飞敌人的突进攻击，但撞墙后VP减少	战斗120回胜利
特攻リンク	—	主角之外的其他同伴攻击力50%，进行自爆攻击	战斗135回胜利
スクウェアリンク	10	发出龙卷	战斗150回胜利
アタックリンク	—	围住敌人集中强力攻击	战斗165回胜利

唱片机

ジャック的家里有一台老式唱片机，在游戏中会得到一些音乐唱片（在商店买、踢出来或是打敌人时从敌人身上掉下来），将这些唱片放入唱片机（选择“置く”）再选择播放就能听音乐了，而这些音乐下一周目是可以保留的，不过必须要是放在唱片机里面的音乐才能保留。

随时变化的时间

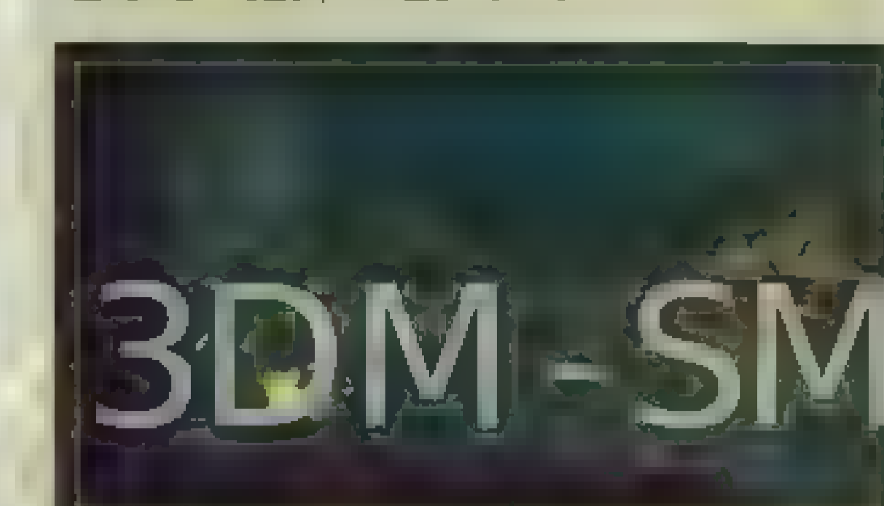
《凡人物语》采用的是真实时间制（游戏中的时间），不论玩家做什么时间都是会流逝的，除了按START键暂停的时间是停止的例外。随着时间的不同NPC们的活动也不一样，他们所在的地方也不一样。有的怪物也有自己的活动时间，到了晚上它们有可能就睡觉了，要和它们战斗的话还要踢它们。

睡觉

ジャック回到家里调查自己的床就可以选择记录和睡觉了，睡觉可以说是本游戏发展剧情的必备良药，如果不知道游戏下一步该到哪里去，回去睡几觉自然会有人来敲你的门。睡觉不仅能恢复HP和异常状态，并且早上起床的时间会固定是7:00。

踢

踢东西是《凡人物语》的一大特色，游戏中无论什么，能够踢的东西都可以去踢一下。有的道具就是踢出来的，打开宝箱也不是用手，而是用脚。当然，既然什么都能踢那人也可以踢了，不过有的人踢两下可是会生气的，二话不说操刀就干，不过放心，如果在这种战斗中HP被打至0的话是不会GAME OVER的。需要注意的是，踢角色，特别是女性角色是会降低她[illegible]己心仪的女孩一起约会的话，那就最好收起你的“猪蹄”吧。(^_^)



©2005 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved
Developed by tri-Ace Inc.

命令

当情节发展到一定阶段时ジャック就能使用"命令"的指令了，在战斗中按一下L1键就能调出命令菜单。命令需要用书来学，ラジアータ城和ゴブランヘブン都有命令的书卖，而后者要选择"妖精篇"才行。另外，"无病の书"在ヘレンシア砦的饰品屋（妖精篇）和ルイーズ（地图上的商人）处购买，而收同伴需要的"妖精の书"则可在セブテム地方村中的宝箱中获得。

命令	效果	消费VP	习得方法
ヤツを攻击	攻击主角的目标	0	剧情
ヘルプ回复	回复指定的同伴（需要有回复技）	3	元气の书
ヘルプ援护	援护指定的同伴	0	将军の书
囮になれ	挑衅对手	0	诱惑の书
敌から离れろ	远离敌人	0	离脱の书
死んだフリ	不会倒下	0	拟态の书
おまかせ	自由行动	0	自由の书
ボルティ发动	发动超必杀技	0	必杀の书
みんなおまかせ	自由行动	0	义勇の书
斗魂注入	一定时间内全员攻击力上升	20	斗魂の书
早驱け指令	一定时间内全员移动力上升	18	天马の书
忍耐の教え	一定时间内全员防御力上升	20	修练の书
背水の阵	一定时间内全员攻击力大幅上升，但防御为0	12	危机の书
ヘブンズゲート	一定时间内全员异常状态治疗且免疫	40	无病の书
圆阵の歌	全员HP少量回复	30	满月の书
生命の歌	全员HP部分回复	60	复活の书
黑魔法の歌	领导者吸收其他同伴的HP	12	魔术の书
キノコの歌	全员解毒	20	色茸の书
ミントの歌	全员混乱状态解除	18	觉醒の书
ゴブリンの歌	种族为グリーンゴブリン的同伴HP全回复	1	妖精の书
石割りの歌	全员石化状态解除	24	粉碎の书
大地の动摇	全员倒地使得地面摇晃……	4	鸣动の书
时间停止	全员金缚状态	18	无限の书

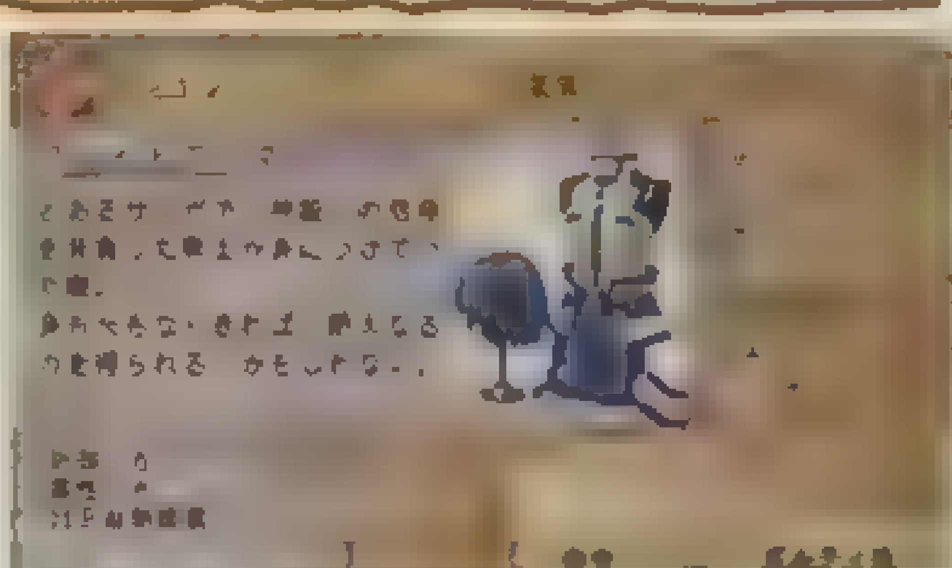
通关之后



游戏通关后会提示存档，所存的记录上会打上★的标志，选择"つづきから"可以继续收集同伴和打隐藏迷宫；选择"强くてはじめから"可以重新开始游戏，并且有相应的东西得到保留，二周目能保留的东西有：仲间事典、消费道具、金钱、技和超必杀技、技能、LINK、剑士育成ギブス、フェザーピアス、放在唱片机里的唱片。

其他

《星海3》主角菲特的换装



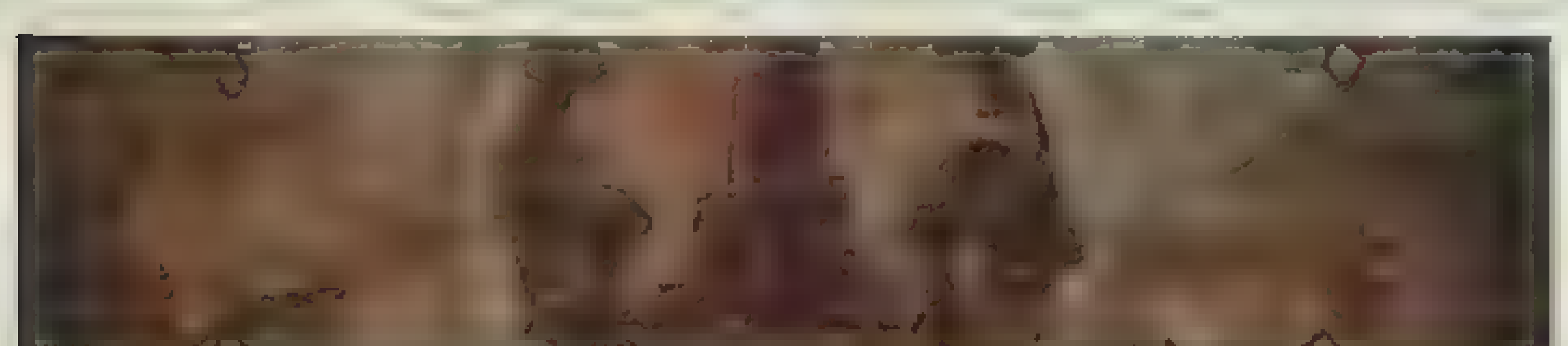
选择"人类篇"，在讨伐风龙后晚上去ラジアータ城女主角リドリー的房间，发生情节后得到。

效果加成

剑士育成ギブス（经验值上升）、エビス像（金钱上升）、招き猫（敌人掉下物品几率上升）、八卦镜（ツチノコ出现几率上升）、魔眼のピアス（不会被背后袭击）、圣女の像（胜利后异常状态回复）的效果都可以叠加，如果同伴中有人装备了该装备效果还会叠加。

金乌龟

如果初期觉得要买的好东西太多，但着于囊中羞涩的话，那就去ドーセ地方打金乌龟吧，打一只可以获得高达8888的巨资。从ドーセ地方的传送点向右走，在下一个分支选择左边那条路就能碰到它。不过打第二次要等15天，这个……不过金乌龟身上有VIPバッジ，效果是买东西8折！相当有用哦。如果大家觉得打金乌龟赚钱太麻烦，那就初期可而已去训练场选择第15项打ワルター，他有高几率掉下"修练の书"，一个1500，也算不错了。



这位女士就是小邪在人类篇花火大会时的约会对象，其样子和高贵的姿态立刻让小邪想到了"女王"二字。

技能（Skill）

Skill属于装备技，装备在身上就能一直发动，Skill有自己的级别，最高5级（用5颗星星表示），随着战斗Skill的等级会提升。相应的，技的发动几率或能力加成也会提升。Skill只有ジャック才能更换。

技能名	效果	持有的同伴
攻击プラス	攻击上升	57.アキレス、84.ショケル、116.ブラン、122.ダヴィド
防御プラス	防御上升	18.グレゴリー、55 ゴドウィン、60.エルヴィス、65.ミランダ、69 ユージン、71.オルトロス、92 ライラック
幸运プラス	幸运上升	1 ジャック、53.アナスタシア、103.サンセット、128.フー、154.モンキ
回避プラス	回避上升	7.ニーナ、15.アリシア、67.クライブ、73.イリス、99.ニット、118.ヤック、125.ファン
最大HPプラス	最大HP上升	6.チャマリー、27.ダニエル、56 ロッコ、98.ヒッポ、132.シウバ
金缚り防止	金缚り耐性上升 最大强化后完全防止	85.イオン、130.キーン、138.マーシオ、161.ドロー、166 ニコ、169 ボッツ
マヒ防止	マヒ耐性上升 最大强化后完全防止	83.ソロ、97.レイノ、104.キートン、131.クラレンス、172.ソニー、173.ジョバンニ
冻结防止	冻结耐性上升 最大强化后完全防止	17.ガレス、45.ナミ、77.アルバ、105 タルキン、108.ムック
混乱防止	混乱耐性附加 最大强化后完全防止	2.ガンツ、26.ローレック、121.ナウーム
炎上防止	炎上耐性附加 最大强化后完全防止	20.ジャーバス、35.フェリックス、86.アルマ、96.エレフ
近眼防止	近眼耐性附加 最大强化后完全防止	10.ブット、23.ブルース、28.カルロス、48.アーネスト、114.サイネリア、148.ブリ，162.ドビオ、167 ダニー、171.ルカ
毒防止	毒耐性附加 最大强化后完全防止	22.ゴードン、46.ファウラス、61.ビシャス、113.アスター、115.トニー、119.ガルシア、120 グリゴーリー、153.イソップ、165.マルコ
咒い防止	咒い耐性附加 最大强化后完全防止	16.デニス、39.クリストフ、87.スター、101.ブーチェ、160.リッキー
石化防止	石化耐性附加 最大强化后完全防止	8.レナード、29.ジーン、75.ヘルツ、76.リンカ、78.リーリエ、152 ブン
盗み防止	盗み耐性上升 最大强化后完全防止	54.ドワイト、59.エレナ、110.ワイズ、147.リン、170 ジョルジョ
火の守り	火属性伤害减少	81.ビーキィ、102.サーバル、123.ギル、135.ジーダ、136.フランツ、140.ココ
水の守り	水属性伤害减少	47.マリエッタ、79.フラウ、94.ブライ、126.ロウ、127.ビット
地の守り	地属性伤害减少	21.アルドー、32.セシル、90.ポール、112.ハワード、124.シン、129.アラン、163 ビエトロ、174.ボルボ
风の守り	风属性伤害减少	3.リドリー、89.エアデール、133.ハイアン、137.ロマーリオ、139 ルーファス、141.マルチネス、144.ミカエル
时の愈し	HP徐徐回复	33.ジーニアス、51.カイン、156 ミソ
健康体	一定时间状态回复 强化后回复的时间缩短	41.アドルフ、58.フローラ、68.ルル、93.モーブ、117.ステファン、143.リカルド
状态异常防止	全异常状态耐性上升	72.ソナタ
九死に一生	一定几率不战斗不能 强化后几率上升	25.コンラッド、40.クローディア、62.コスモ、91 ギスケ
テッペキ防御	防御时伤害为0 强化后几率上升	9.パトリック、14.シーザー、49.フランクリン、63.グラント、150 ゴリ
必死の防御	防止破防 强化后几率上升且360度防御	43.レオナ、66 エドガー、82.インタルード、107.レバン、109.ウォル
100tボディ	ダウン・ヒットバック防止 强化后几率上升	19.ワルター、24 デイビット、36 ジル、155 ガブ
バーサーカー	攻击力上升 但有可能击中同伴	80.ジェイド、149.ゴン、164.ジャン、168.ドミニク
巨人のパワー	经常吹飞敌人	4.ダイナス、95.ダン、134.シャト、175.ジェイジェイ
切れ味バツグン	会心率上升	38 デレク、44.アデル、106.ゴンベー、111.ゼラニウム、157 グウ
バッドキャリア	被攻击时使得敌人状态异常 强化后几率上升	37.アーシェラ、42.ディミトリ、50.ヨハン、100 ゴライ、151.デン
メラメラ斗争心	VP蓄积量上升	13.ジェラルド、30.タナトス、34.モルガン、64.アディーナ、142.サントス
钢铁のリンク	不容易被打破LINK 强化后VP消费量下降	5.ナツメ、74.ノクターン、146 ゴブ
HP吸收	给予的伤害一部分变为HP吸收。 强化后吸收率上升	158 ドンキー、177.ヴァルキリー
昼の王者	白天时全能力上升	12.エルウエン
夜の王者	夜间时全能力上升	13.ガウェイン、70.ニュクス
完全燃烧	超必杀技攻击力上升	52.フェルナンド、88.セバスチャン、159 ブラッキー、176.ガルヴァドス
ボルティ节约	消费VP下降 强化满为80%	31.カーティス、145.イーブリ
トライエンブレム	全能力上升	击倒隐藏BOSSイセリア・クイーン

流程

OPENING

自动剧情，杰克（ジャック）与姐姐艾娅黛尔（エアデ　ル）对话之后前往拉吉亚塔城（ラジア　タ）参加骑士入团选拔比试。

ラジアータ城

骑士团入团选拔赛对女主角蕾德莉（リドリ　），不要挣扎了，老老实实输掉吧，这是情节。之后为了结团仪式去3楼的会议室。该游戏设定很体贴，如果不知道目的地在哪里可以按R1键调出地图菜单查看，目的地都用蓝色的光圈标出来了的。入团仪式结束后团长冈兹（ガンツ）会教你基本战斗方法，情节之后克莱布（クライヴ）加入，听完任务内容后准备出发，前往地之谷（地の谷）。

CHECK POINT

在城内到处踢（按×键）东西找道具，在リドリー和ガンツ的房间可以分别踢到他们的主体音乐，以后像这样的音乐有很多，请多踢。另外，从ジャック的房间出来后可以踢左边那个守卫，踢一下掉一块钱，可以踢几百下的说……

地の谷

从アディン地方去地之谷，到长老的家?楼与矮人族长老冈多诺比齐（ガンドノビッチ）对话，回宿屋睡?次觉发生剧情，护送货物回ラジア　タ城。护送时注意不要离羊车太远，免得被骂。途中碰到3只傻得没边的哥布林，胜利后继续前进。回到ラジア　タ城之后去4楼向拉克斯报告情况，之后回宿舍睡觉，阿尔（アル）前来报告，叫ジャック去找吉尼亚斯（ジーニアス）。

绿森京

在エルフ地方让ジ　ニアス加入，继续前进来到花之都（花の都），但光之精灵不让进，于是众人决定前往暗黑精灵之里。到达暗黑精灵的绿森京后到3楼与暗黑精灵长老诺格拉（ノゲイラ）对话，然后回休息室睡觉，发生剧情后与嗜血半兽人（ブラッドオ　ク）进行两连战，注意第二场战斗リドリ　会脱队，当把嗜血半兽人的HP减到一定数值时发生剧情，之后强制回到ラジア　タ城。

ラジアータ城

在ジャック自己的房间休息后，从屋子出来看到阿尔匆忙前往地下监狱，跟随他从左边的螺旋楼梯前往地下监狱，发生事件后再回自己房间休息。休息时ガンツ前来，发生剧情后得到"入队案内"，从此ジャック被驱除出骑士团，并在一定时间内不能回ラジア－タ城。

在城外发生与贾巴斯（ジャ　バス）的战斗，然后近酒馆，与酒馆的所有人对话后再与ガンツ对话发生剧情，前往战士工会（テアトル・ヴァンク　ル）。

CHECK POINT

地下监狱的剧情发生后，如果回宿舍没有发生与ガンツ的剧情那就睡觉，直到发生

剧情

楔子

当大地诞生之际，双目也相继而生。

双目守护着世界的平衡，交替照耀着大地。

祥和的大地、茂密的森林、屹立的高塔。

四道光出现，那是照耀大地之光，让它更坚固。

终焉之日，巨塔高耸，大地倾斜，森林毁灭。

当塔穿通天空之时，巨龙出现，使之崩溃。



文字，不知是谁发明这种奇怪的符号，当人们填饱了自己的肚子之后，开始对精神生活产生了一种幻想，他们想用一种方式将自己的想法和自己所见到的、听到的记录下来，于是文字这东西就诞生了。但显然，不管是在石头上或是地上书写都显得很麻烦，人类是很聪明的动物，他们知道如何让事情变得简单，于是他们发明发明了纸。将文字写在纸上就方便多了，将这些纸装订成册，那么一本书就诞生了，而所有的传说都将记载在这些书上……（当然，在紧急情况下，书还是引火的好材料……OK，让我们打住。）

对于这个世界的人而言，他们永远都会记住一个英雄——凯恩·拉塞尔。他那传说的神剑阿比崔塔上那颗耀眼的宝石，永远都会散发出驱除邪恶的光辉。人们还记得他与水龙凯尔文的战斗是那么惨烈，水龙口中吐出的水流似乎能将眼前的一切冲垮，但凯恩·拉塞尔却毫不畏惧地与其正面交锋。神剑的宝石再次发出刺眼的光辉，凯恩劈开了那让人窒息的水流，他的眼睛变成了血红色…（等等！写书的怎么知道他的眼睛变成了红色，难道他当时也在场？嗯……就当什么都没看见，跳过跳过。）

第一章 骑士选拔

索琉村又迎来了一个新的早晨，村民们像往常那样早起干活，但今天对于住在这里的拉塞尔家却是一个特殊的日子。

"父亲、母亲，这一天终于来了，杰克他终于……"艾娅黛尔看着父亲的照片，眼睛露出了激动的神色。因为他们拉塞尔家的男生都以作一名骑士为荣，而今天正是王国骑士选拔的日子，作为凯恩·拉塞尔的后代，这一天怎能不让他们兴奋？祖先的荣耀需要他们来继承，英雄的名号需要后代们来延续，对于拉塞尔家而言，这是万古不变的真理。艾娅黛尔恨不得自己是个男人，这样她也能好不顾忌地去加入骑士团，所以她将自己所有的希望都寄托在了弟弟杰克身上。看着父亲的照片，艾娅黛尔完全沉浸在了自己的世界中（说白了就是在白日做梦），完全忘记面包和还没放进烤箱，牛奶也还在奶瓶里。

"老姐，早饭做好了没有　…"门吱呀一声打开，杰克托着他那如烂泥一样的身体走了进来，蓬乱的头发一看就知道前一天洗了头忘记风干就睡觉了，耷拉的眼皮看得出他还睡眠不足，嘴角口水的痕迹也很明显，而眼角残留的眼屎似乎在向世人炫耀

我还没洗脸呢！噢，天哪，那满是补丁的睡袍（其实那些补丁还挺好看的·　·），上衣居然是反着穿得！真不知道这家伙是怎么把扣子扣好的。

"·　·"艾娅黛尔看了一眼杰克，又瞟了　眼父亲那英气勃勃的照片，她怎么也没有将他们是一家人联系在一起，于是，她在下一秒发出了母狮般的怒吼。

"杰克！"

"什、什么…·"被姐姐这么一吼，杰克的睡意立刻消失了大半。

"你这家伙，难道忘了今天有多么特别吗　"要不是杰克是她弟弟，艾娅黛尔真想一脚把他踢到嗜血半兽人的老巢让他闻闻那些家伙让人恶心的体臭。

"我、我知道。"杰克战战兢兢地回答道。

"你一点都不知道！你完全没有紧张感！"

"噢，我的天，我天生自信心十足。难道你不知道，重大事件面前心态越平静越容易办好么？"当然，杰克也只有在心中这么悲呼，如果真要说出来他知道自己会死得有多惨。

"到外面去！"艾娅黛尔可不想自己的弟弟就这么稀里糊涂地去参加选拔，她必须让他"清醒清醒"。

"啊，可是我才起来啊。"杰克痛苦地呻吟了一声。

"少跟我罗嗦，出来！"姐姐的话不容反驳。

"唉……"杰克叹了一口气，他知道无论如何是不能和这个姐姐争，于是，晨练就这样提前了一个半小时……

虽然艾娅黛尔嘴巴上说得凶但实际上她也只是给弟弟热身而已，她也知道今天的重要性。在让杰克饱餐了一顿之后，她小心谨慎地将父亲的神剑阿比崔塔从柜子中取了出来。

"姐姐，这个是……"杰克看到姐姐拿出神剑也有些吃惊，因为以前他想碰一下都会被姐姐骂个狗血淋头。

"不错，这就是父亲曾使过的传说之剑阿比崔塔。"艾娅黛尔郑重地说道，杰克也是第一次看到姐姐的表情如此严肃，"当然，对于你而言现在还不能熟练运用它，但是……但是我相信，总有一天你会成为像父亲那样的伟大骑士，用这把剑率领整个骑士团。"

"姐姐……"虽然两姐弟平时总是斗嘴，但他们的感情却比任何兄弟姐妹都深厚，对于从小就失去父母的杰克而言，艾娅黛尔就像他的父母一样，为了他，她放弃了很多东西，包括成为骑士的梦想，所以他也不想让这个惟一的亲人失望。

"但是，现在最重要的就是今天的选拔，要是加入不了骑士团，什么事情都免谈。"

"没问题，包在我身上。总之只要打倒对手就行了吧。"就像任何初出茅庐的小子，杰克对于自己的实力有相当的自信。

"选拔都是在很多强者之间进行，小瞧他们可是要吃大亏的，即使你如何用力挥剑也　…"艾娅黛尔现在只想在这几分钟里将自己所有的经验都灌进杰克的脑弹，她也不想弟弟出什么纰漏。

"老姐，剑术指南下次再说吧，再不出发可要迟到了。"杰克知道姐姐担心自己，不过如果再不走他铁定会累死在狂奔至拉吉亚达城的路上。

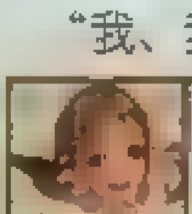
"啊！都这么晚了！杰克你在干什么，快去！"艾娅黛尔看了一下表惊呼道。

"姐姐，我一定会成为骑士！而且很快就会超越父亲！"杰克的眼睛还是那么充满自信。

"啊……那孩子真是，完全不知道父亲到底有多伟大·…"艾娅黛尔看着杰克远去的背影叹了一口气，但是她还是露出了微笑，"不过这也正是杰克的优点。"



拉吉亚达城，人类的王城，也是人类文明的中心地带。王城中布满了各种各样的建筑设施，上至国王居住的王宫，下至平民百姓常去的酒馆，可以说这里完全反反映了整个人类的生活。当然，杰克今天来这里并不是参观和郊游，更不可能是去酒馆认识几个漂亮女招待，他是为了成为王国骑士而来这里的。一进城杰克就直奔王城的骑士选拔休息室，一进休息室，杰克忽然觉得自己进入了一个杂货店，什么品种的货物都有：看这位，身着华丽的真丝外套，套着的盔甲擦得贼亮，　头金色的头发梳了一个漂亮的背头，并还在发梢做了　个今年最流行的反翘，胡子也用小小的胡刷顺得整整齐齐，这架势，如果不知道还以为他要参加时装表演呢。再看看另一位，好家伙，一身纠结的肌肉不论男女老少一眼看上去都会产生一种莫名的冲动，到倒三角的上半身，斗　的　头，身高近　米最有特色的就是那　对竖着的（对，你没看错，我也没写错，的确是竖着的）眉毛，怎么看都像是戳向双眼的利剑。咦？怎么



别看这个妹妹看起来有点柔弱，其实她可是个厉害的拳法家哦，既可以回复体力又可以回复异常状态，是较好用的角色之一。



还有一个娇小的女孩子？难道她也是来参加骑士选拔的吗？噢，真是可怜的小妹妹，跟这群“汉臭”的男人呆在一起一定不好受吧。看她一言不发坐在角落发呆（至少杰克是这么认为的），一看就直到是个头脑不好的小女声，于是杰克决定……研究挂在墙上的对战表。

很快（真的很快，只听到两声拳头撞击身体的闷响），第一轮选拔就结束了，那个时装表演的被他的仆人拖了出来，看他嘴角的白沫以及无神的瞳孔，还有那已经乱成鸡窝的发型，估计他连自己叫什么都忘记了。

“第二轮，蕾德莉对杰克，请到竞技场去。”一个重装卫兵很快宣布了第二轮比试的对战人员名单，一听到自己的名字，杰克很是兴奋，直到一个娇小的身影从他眼前走过，进入斗技场他才反应过来。

“唉？难、难道……”幻觉，这一定是幻觉！杰克心中不禁叫道，不过看到那个肌肉男对自己点了一下头，他立刻发出了悲鸣，“不会吧，和女孩子，难得我这么干劲十足。真是的，我可不擅长手下留情啊。”

手下留情？千万不要搞错了，手下留情的是对方，根本就不是那个愣头小子。蕾德莉还是面无表情地离开竞技场，根本就没有理会刚才被自己的斧头狠狠敲了一下脑袋的笨小子，她还想，如果这样的蠢家伙能当骑士那明天真的要下雪了。

“我……输了？”杰克还是不愿意接受这个现实，他被狠狠地K了一顿，而且还是被一个女孩子狠K了一顿，最关键的是被一个看上去有点脑筋迟钝的女孩狠K了一顿。不过作为参赛者，虽然老大不愿意，但他还是不得不硬着头皮去参加那个所谓的优胜者宣布仪式。

来到竞技场中心，裁判已经站在了那里。一名面带书卷气息的中年男子走了进来，他正是王国的大臣拉克斯（怎么跟《高达SEED》的某人一个发音……），他走到裁判身边开始与裁判窃窃私语起来。

“选拔的优胜者是蕾德莉·汀贝莱克……”拉克斯停顿了一下继续小声说道，“另一个人……是杰克·拉塞尔。”

“哎？”裁判很是奇怪，没想到大臣居然会管起这事来了，“但是那名少年我认为没那样的能力……”

“拉塞尔这个名字你听说过吧？”拉克斯小声说道。

“啊，难道是……”一听到这么名字裁判终于想起来是谁了。

“不错，他正是白色近卫骑士团团长凯恩大人的儿子，如果稍加磨练，以后可能会大放光彩。”拉克斯一字一句地说道。

“但为什么拉克斯大人要把他放到冈兹的团里呢？那样合适吗？冈兹团长可是伽维因大人的儿子啊，是不是……”裁判看了一眼身旁那个身着骑士库加的矮胖骑士小声说道。

“凯恩……伽维因……杰克……冈兹……正因为有这么大的渊源，所以才值得期待啊。”

“好吧。”裁判点了点头，接着他大声宣布，“这位是拉吉亚塔王国宰相，骑士团总参谋长拉克斯大人，而这位是今天合格者将要编入的桃色猪斗士团团长冈兹。那么，我现在宣布合格人员！”

“蕾德莉·汀贝莱克！”裁判大声宣布，杰克一看果然是那个女孩。

“第二位是……”当裁判第二名时杰克有些吃惊，因为按惯例，骑士团选拔一次只能有一名成员啊，“拉克斯大人的慧眼是能看到年轻人的将来的。”

“杰克·拉塞尔！”当裁判宣布自己的名字时，杰克更吃惊了，没想到自己第一轮输了但还是能进骑士团。

“我第一轮就输了，为什么……”

“现在我的确不能给你做出什么评价，但我很期待你将来的表现。”拉克斯对杰克严肃地说道，“首先你要有王国骑士的自觉，另外，任何行动都要谨慎和具有王国骑士应有的身分。”

“是！”杰克现在觉得眼前这位戴眼镜的大叔简直就是世界上最亲切的人，他完全没想到自己还能进骑士团。

这时，已站在一旁的那位矮胖的骑士团长走上前来，对蕾德莉和杰克说道：

“我是桃色猪斗士团的团长冈兹·罗特希尔特！蕾德莉、杰克，我立刻进行结团仪式，你们到指定的房间中换好衣服后集合！”

当冈兹宣布完之后杰克老大半天才反应过来，因为这一天给他的惊讶实在是太多，不过他到现在都还没完全农弄清为什么自己会进骑士团，不过杰克天生就是一个粗线条的家伙，过了几分钟之后他也就再也没去细想其中的缘由，只是觉得也许是自己的运气超好吧。

“这就是您的房间，杰克大人。”想着想着执事已将杰克带到了一扇门面前。

“好耶！终于可以有自己的房间了！”杰克心中激动异常，他小心翼翼地打开了那扇门，战战兢兢地将头伸了进去……

Oh, my god！杰克揉了揉自己的眼睛，再摇了摇头，他完全不敢相信眼前的一切，这房间真是太……太……太脏了！一股男人的汗臭迎面而来，他差点没吐出来；用完的纸随随便便就扔在地上，柜子上的袋子不知道装了什么东西，反正可以看到一滩泥黑色的印记；椅子、桌子不知道已经多久没被打扫了，集了厚厚的一层灰；墙壁也是潮湿得可以，就差没长青苔了……等等，刚才好像看到一点青苔……忽然，角落里一个红绿色的东西蠕动了一下，那……是活物吗？

“这、这就是骑士的房间？”杰克对那执事问道，不过他从执事的微笑中看到了并不想要的答案。

“怎么回事？”忽然一个高大的男人从屋子中走了出来，杰克吓了一跳，原来刚才那个红绿色的活物是个人。

“你看，你果然搞错了吧？”杰克笑着对执事说道，他就知道，这样破烂的房间怎么可能是伟大的王国骑士团所居住的地方呢？骑士团的房间应该是宽敞明亮还有好多豪华装饰的才对，就连卫生间里的澡盆也是要能淹死人的那种。

“这是你的房间？”杰克问高大男人道。

“可以这么说。”

“这是雷那德，这间屋子的室长。”执事看了一下手表，发现时间差不多了，“时间差不多了，杰克大人的骑士团见习职服装在你的床上，换好后去3楼的会议室举行骑士团结团仪式。我叫阿尔，有什么事可以来找我。”

“哎？啊，那个……”杰克还想再说什么，但阿尔完全无视他……跑了。

“你是那个新人杰克？请多关照。”雷那德很友善地向杰克问好。

“难道这里就我们两个人？”杰克试探性地问道。

“那是你的床。”雷那德指着一张还不是很脏的床对杰克说道。（那张床不是很脏，只是白色部分比上铺那个全黑的好点，油渍比上面那张床少点，不知道是什么的黄色斑点比上铺少点而已。）

“NOOOOOO！”杰克如同跌进了万丈深渊，原来这一切都不是幻觉，他也没有在做梦，这是不争的事实！

第二章 初次任务

既然事实如此也只好接受了，杰克换好了那身花俏的见习骑士装后准备去3楼的会议室举行骑士团结团仪式。来到会议室，团长冈兹与蕾德莉已经坐在了里面。杰克正要拉张椅子坐下，发现旁边就是蕾德莉，立刻走到另一张椅子面前。

“哼！”看到蕾德莉杰克就一肚子火，不禁把脸撇向一旁不去看她。

“怎么？一来关系就这么紧张？那可不好啊，团队精神才是骑士团强大的源头啊。”胖胖的冈兹团长急忙打圆场。

“从小就让骑士来教，这是不公平的，谁赢得了啊！”杰克可不来这一套，对于这种不公平的事他最看不惯。

“算了算了，你只要多磨练自己就行了。”

“当然，我会马上超过她的。”

接下来冈兹开始进行结团仪式的演讲，当然，杰克是一个字没听进去，他的脑子里现在全是如何胜过蕾德莉。

“没想到我能结成骑士团，真像在做梦。杰克，你来拧一下我。”冈兹对杰克说到。

“绝对要赢！”杰克走到冈兹面前，捏住冈兹的脸使劲



为止。离开ラジアータ城之后会有一段时间不能回来，所以在之前请大家收集要收集的道具。

テアトル・ヴァンクール

去2楼接受シ　ザ　的测试，然后去3楼与ジェラルド战斗（不要挣扎了，必败），最后去4楼见大队长エルウェン。之后自动发生剧情，第二前往テアトル・ヴァンクール，与1F的接待员タナトス对话后去B1左边的房间。与ジャーバス对话后在屋外训练场与丹尼尔（ダニエル）战斗，胜利后ジャーバス传授玩家“命令”的使用方法。

ヴァンクール广场～エルフ地方委托

在家休息一下之后，第二天12点在战士工会发生剧情，与ジャーバス一起前往エルフ地方。到达エルフ地方后与鳄鱼战斗，胜利后拿到鳄鱼皮，然后回城，去神圣オラシオン教团。从教堂正门进去，然后进左边那扇门再进里面最左边那扇门就会自动发生剧情。

CHECK POINT

打败鳄鱼往回走就会发生剧情，这时开始可以使用“旅ブタの像”了，可以利用它传送到曾经去过的地方，以后会经常用到的。

公主的护卫

在家睡觉或去接任务，总之经过一定时间后发生情节，出现ガンツ的情节（3次）。之后继续在家睡觉就会发生剧情，前往ヴァンクール广场，然后去敲シーラ家的门（シーラ家就在广场上）。剧情之后可以去完成任务，然后与工会前台的タナトス对话，接到保护公主的任务。公主被抓走后前往废墟（废墟在狂气と狂信が交わる道，按R1打开地图可以发现有一个红色的旗帜插在那里），进入废墟后先上2楼拉下机关，这样1楼的隐藏门就会打开，进去后发生剧情。战斗之后ダニエル脱队，之后进入蜘蛛之道，这里路线复杂，很容易迷路，要注意。找到出口后发生剧情，之后ジャック成为队长，并习得LINK。

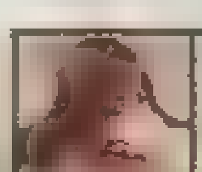
成为队长后

去ヴァンクール广场，发生遇到高大男人的事件。然后去接委托，经过2、3天后回家时发生レナード来送リドリー的生日邀请函。拿到邀请函后去ラジアータ城，在6楼舞厅发生事件，之后下午3点左右又会发生事件。然后在家睡觉，会发生矮人ドワドノビッチ来找ジャック前往地之谷的事件，地之谷事件后回家，晚上发生リドリー来找ジャック的情节，这时选择走“妖精篇”还是走“人类篇”。

CHECK POINT

ジャック成为队长后，任务中的“奇迹の石”这个任务一定要接，在工会接到任务后先去オラシオン教会与カイン对话，然后去セプテム洞窟打倒BOSS，如果不清楚路线可以按R1调出地图查看。打败BOSS后回来与カイン对话，拿到オーブ。

人类篇



《高达》歌姬玉置成实小姐可是在[illegible]，[illegible]一个相貌[illegible]一个相貌，而且她还会在歌厅里唱游戏的主题曲哦。

选择“ラ　クスに会いに行く”就会进入人类篇，先去ラジアータ城5F的大会议室，大家决定去讨伐龙。去ヴァンクル广场的酒场可以看到ジャスネ在这里喝闷酒。回家睡觉后发生剧情，然后前往风虫之谷。

风虫之谷

来到风虫之谷（风虫の谷）踢那些木桩可以让它们吹风，这样就可以吹到另外的地方，注意有些木桩是敌人。与风龙的战斗有两场，这也许是目前为止最难的一场战斗，回复道具一定要带足。

CHECK POINT

如果在去风虫之谷之前空一个同伴位置，那么就可以让ダイナス加入，这也是惟一让他加入的时机，不过他加入也是暂时的。

海伦西亚砦

剧情之后自动前往海伦西亚砦（ヘレンシア砦），与ガウェイン战斗，这场战斗同样是剧情战斗，赢不了的。(^_^)之后睡觉，并发生剧情。

ラジアータ

アル的剧情之后，发生高大男人来找ジャック的事件。然后去ラジアータ城4楼找ダイナス将军。回去睡觉后发生剧情，准备正午时分从ファルコ门出击。再睡觉后发生火龙出现在ファルコ门的事件。

火山

从ディチョット地方前往火山，火山中有很多石柱会上升搭成道路，要注意。进入火山后，打开洞窟中的门发生与火龙战斗的事件。

ラジアータ

战胜火龙后，在晚上回家会发生事件。睡觉后出门查看门旁的邮箱会发现邀请ジャック看花火大会的信，睡觉后就会发生与好感度最高的女生一起看花火的情节。花火情节后将会是几场连战，大家要准备好回复道具。第一场与嗜血半兽人战斗，第二场与赛因（ザイン）战斗，要注意他会自动回复HP，而且他的超必杀技伤害HP在900左右，注意我方人员HP的剩余量。胜利后发生剧情，银龙出现，准备进入最终的决战。

CHECK POINT

委托中的“下水道の地下”可以再次遇到ジーニアス，并了解到一些关于传说的情节，对了解整个游戏的剧情相当重要。

ディセット地方

前进一段后遇到ガウェイン，与之战斗并战胜他。

白夜之城～金龙城

白夜之城最烦的就是被沙子冲走以及一些石梯其实是假的，爬到一半就掉下去了。特别要注意的就是最后进入金龙城门那里有两个连续的沙子，一定要站在它们中间才能避免被冲下去。进入金龙城就是与最终BOSS银龙之间的战斗，注意他的很多攻击带异常效果，回复道具多带肯定是必要的。战胜银龙后就迎来了游戏的结局，而隐藏迷宫也同时开启了。

小说篇



拧了下去，他直瞪瞪地盯着蕾德莉，而且力道越来越大，直到冈兹受不了开始大叫，杰克才发现自己下手太重了。于是就这样，骑士团在杰克充满敌意的目光、蕾德莉闭目不理那个热血小子、冈兹团长的惨叫中完成了。

“对了，桃色猪斗士团这个名字有什么含义？”杰克问冈兹道，他实在弄不明白，好好的骑士团怎么取个这么一个让人感到诡异的名字。

“这表达了骑士团的骄傲和对国家的忠诚。”

“哪里表达了这个意思？”杰克追问道。

“‘桃色猪’代表了骑士团的骄傲，‘斗士团’代表了对国家的忠诚。”冈兹非常认真地说道。

“真的？”

“假的。”

“……”杰克完全没想到自己被这个看起来有些笨的胖团长耍了。

冈兹很快就进入了正题，向蕾德莉和杰克下达了任务。这次是任务是保护矮人的安全，护送他们将矿物和武器送回拉吉亚塔城。据冈兹说，如果任务成功桃色猪斗士团的股票会上涨，对于这件事杰克倒没什么半信半疑的，因为他是完全怀疑！

第二天所谓的桃色猪斗士团就要出发，杰克与团长还有那个他讨厌的蕾德莉马上就有开始第一次任务。刚一出门他就又看到了一个矮胖的家伙（杰克暗自问自己：为什么我要说又？）。

“这位是加斯内·科尔顿大人，王国的重臣。快给人家敬礼。”冈兹向杰克解释道。

“为什么蕾德莉不用？”杰克注意到当看到那个加斯内大人之后，蕾德莉故意将头转过去，假装没看见。

“你在胡说什么，蕾德莉小姐不用的！”冈兹赶紧制止了杰克的无礼，“蕾德莉小姐是加斯内大人的千金！”

“什么？但是蕾德莉不是姓汀贝莱克么？那么……”杰克好奇地问道。

“加斯内大人是有北方大鹰称号的名门——汀贝莱克家入赘的女婿，叫‘汀贝莱克’这个姓的只能是有他们血统的人。”

“哎呀呀，那岂不是妻管严？哈哈，真是悲惨的人生啊。”杰克忍不住笑起来。

“哦，说得不错啊，没想到你的理解力还挺好的嘛。”冈兹听后反而赞扬起杰克来。

“哪里，哪里……”

“不用谦虚，对于优秀的骑士而言，聪明也是必须的。”

“哎呀呀，说得我都快不好意思了。”

“哪里，哪里，没想到你这么细心。”

这两个小子开始互相吹捧，完全把那个什么加斯内大人凉在了一边，他们丝毫没有注意到加斯内的脸已经青一块红一块。结果可想而知，当加斯内大人向冈兹咆哮时，冈兹还不是只有唯唯诺诺，连赔不是的份。

在敬礼了加斯内的口水洗礼之后，骑士团好不容易上路了，在门口杰克看到一个人等在城门。

“那是谁？”杰克问道。

“可能是神圣沃拉希奥教团的克莱布。”冈兹解释道。

“神圣沃拉希奥教团？”杰克又听到一个新名词。

“是僧侣工会。所谓工会就是接受一般人委托的组织，城里分别有战士、僧侣、魔术、盗贼4个工会，我们骑士团每次任务都会接受各工会派遣的团员。开放的国家、开放的骑士团，这就是拉克斯大人的崇高思想。与此同时，我们也监视着工会，以求力量的均衡，因为如果一个工会拥有的力量太强，那就会有麻烦发生了。”

克莱布似乎也看到了冈兹他们，上前来打招呼，不过这家伙怎么看都像是个白痴……请原谅笔者用这样的词形容他，因为……这是事实……看到有这么一个人加入骑士团(因为据那家伙说他才加入教团，现在能做的只是吃和睡……）蕾德莉不禁对自己的未来开始担心起来。

“好现在我来说说任务的内容。”冈兹清了一下嗓子说道。杰克一听任务不禁开始兴奋起来。

“新人就是新人。”蕾德莉哼了一声。

“你难道也不是个见习骑士么？”杰克在“见习骑士”四个字上加重了语气，意思很明显，你我都差不多，大家不过是五十步笑一百步而已。

“我是作为骑士为任务作准备的，跟你这个因为可怜你而进骑士团的家伙完全不一样！”蕾德莉反唇相讥。

冈兹实在拿这两个人没办法，只好宣布任务内容。这次的任务是保护矮人族的人将交易的商品运回拉吉亚塔城，问题是回来的路上可能会遇到哥布林或者半兽人，所以骑士团要保护他们的安全。

“难道我们可能会和半兽人交战？”一听到半兽人，蕾德莉有些紧张。

“半兽人很强吗？”杰克问道。

“半兽人是世界上最凶暴的家伙，他们可以一击击倒任何怪物。”克莱布解释道。

“一击！”杰克大吃已经，他的身体开始颤抖起来。

“害怕了？”

“有点，不过与害怕相比，我更感到高兴！”杰克无比激动地说。

“高兴！”蕾德莉没想到杰克会这么说。

“因为安全的任务不是有点无聊么？”

“团长，要不要不让这家伙去？”蕾德莉发现跟这家伙在一起自己会很危险。

“杰克，你可不要做什么召来危险的动作啊。”冈兹也提醒道。

“知道啦，知道啦。”杰克一脸堆笑着应付这团长。

“你那是知道了的表情么？”蕾德莉叹了一口气，现在她的担心已经是达到了顶点。

一路上还算比较顺利，杰克也没做什么，不过是踢了几只猪然后被它们追着逃跑什么的。平安无事来到地之谷，杰克被眼前的美景吸引住了。矮人们所居住的地方在一个山谷之中，三面环山，那具有矮人风格的建筑物让这个矮人城市显得那么稳重和牢固。

“好厉害，矮人居然住在这种地方。”杰克将手掌放在眼睛上远望那迷人的景色，“这真像一个游乐场啊！”

“这家伙，完全把任务看成是旅行了。”蕾德莉对杰克这样满不在乎的样子很是不满，她真不知道为什么拉克斯大人会答应让他入团。

进入矮人的地之谷相当顺利，他们直接来到了矮人长老冈多比齐的住所。

“你叫什么？”长老冈多比齐问冈兹道。

“冈兹·罗特希尔特。”冈兹回答道。

“难道你是伽维因的……”一听到罗特希尔特这个姓，长老露出了惊讶的表情。

“您认识我父亲？”冈兹问道。

“呵呵，没有哪个矮人不知道伽维因的，那家伙……”

看冈多比齐还要说下去，冈兹连忙制止了他，他瞟了一眼杰克，还好杰克并没有发现什么端倪，不禁松了一口气。接下来冈多比齐递给冈兹一封信，由于现在矮人们所居住的这座矿山已经没什么矿可挖了，估计过不了多久就会废弃，所以他们想将物品的物价稍微上调一点。答应了会将书信送到后，冈兹离开了长老的住所。第三天，货物准备好了之后众人在清晨出发了。虽说来的路上并没发生什么，但回去的路上却遇上了麻烦。

“呔，此路是我开，此树是我栽，要从此路过留下买路财，若要你不给，嘿嘿，管杀不管埋。”抱歉，哥布林不会说这么标准的通用语，以上只是笔者看到此种情节的自然反应。(猫太乱入：蓝色猫乱心爪！不要影响我的阅读！）忽然，从路旁窜出两只哥布林，举着刀叫嚣着杰克他们放下货物。

“我们有四个人，敌人只有两个，不用害怕！”冈兹鼓励自己的队员，面对哥布林，而且我方的人数还多于多方，还是相当有胜算的。

“啊，这里还有一个。”克莱布小声说了一声。众人转过身来一看……Oh.my god！一只哥布林已经将刀架在了送货的矮人多风卡诺比齐的脖子上。





帅气独眼酷大叔啊！实力强得没边了，使双刀时的样子太帅了！与他相关的几个情节可是很有“男人”的味道哦。



“克莱布，刚才你看到啦？”杰克问道。

“是啊，我看得清清楚楚。”

“只是看有什么用！”蕾德莉真想用斧头敲死眼前这个白眼球比黑眼球多的傻僧侣，“没办法，根据王国骑士团宪章，以人质的生命为优先，进行交涉……”

“哦，对啊！交涉！你真行啊，蕾德莉！”冈兹这才想起还有交涉一说。

“团长，请……”蕾德莉简直要抓狂了，团员如此，没想到连团长也是相同级别，连基本的骑士团宪章都背不完，真不知道他是怎么当上团长的。

“交给我吧。”冈兹拍了拍胸脯很有信心地说道，“暴力是不行的，不如让我们和平地通过谈判来解决问题吧？你想要什么？”

“山羊，吃，山羊，放下。”哥布林不愧为智力低下的种族，他们连标准语都说不清楚，不过这几句话的意思已经很明确了。

“山羊？不是货物？”冈兹也不知道为什么这些家伙不要货物，只要那只老山羊，“不行，我们不能答应你们的要求！你们要吃掉这只勤勤恳恳的山羊，那太可怜了。如果现在没了山羊，谁来给我们运货物啊。”

“天哪……”蕾德莉简直快要哭出来了，没想到一开始冈兹就把交涉搞砸了……等等！刚才那是交涉吗？

“那，这家伙，杀。”哥布林将刀往上举了举，作割脖子状。

“哇，等等！”冈兹连忙制止。

“羊，如果不行，游戏，玩。”

“游戏？”冈兹完全没想到居然用这样和平的方式解决问题。

“团长，这可能是陷阱。”蕾德莉提醒道。

“不管了，只能一试了。”冈兹决定和他们玩一下这个游戏。

游戏是“单词接尾”，也就是说上一个人所说的单词的最有一个字要是下一个单词的头一个字，不过如果接尾是“ん”的话那说那个单词的人就算输，因为在日语中没有以“ん”为第一个假名的单词。因此……让我们华丽地跳过吧，反正就是那只叫蒙基的蠢哥布林自掘坟墓，每一次都说带“ん”的单词，结果被自己的同伴海扁，然后杰克四人优雅地、华丽地、美丽地将三只哥布林推倒，保护了可爱的山羊。哦，对了，还有货物和多瓦德诺比齐的安全。

“我可爱的半兽人，真想和他们打一场啊。”杰克还念念不忘他的半兽人。

“什么可爱的半兽人，我看你还没拔剑就被他们踩扁了！”蕾德莉白了杰克一眼，没想到这家伙还对他的半兽人不死心。

“不和他们打过谁知道呢，而且……”杰克忽然两眼放光，异常激动地说道，“我每和一个强者战斗就会变得更强，我未知的力量就会觉醒！”

“你漫画看得太多了，笨蛋……”蕾德莉头也不回地离开了。

就这样，杰克的第一次任务就在有惊无险中结束了。不过他对没有凯旋欢迎仪式有些耿耿于怀，但其实与其说是对欢迎仪式有些耿耿于怀，倒不如说是对蕾德莉那句“不过是乡巴佬的幻想罢了”更不爽吧。

第三章 妖精（上篇）

第二天一大早，执事阿尔就来告诉杰克桃色猪斗士团紧急集合，不过杰克这家伙又在王城中迷路了，于是免不了被蕾德莉数落一番。

“又有新任务了。”冈兹宣布道。

“难道是讨伐半兽人？”一听到有新任务，杰克不禁又激动起来，他还没忘记半兽人的事情。

“不是，是将国书送给光之妖精。这个任务是蕾德莉的父亲吉尼斯所提出的‘与妖精讲和与交易’政策的一环，国内很多人都在期待它带来好的成果。所以这次任务只能成功，不许失败。”冈兹说道。

“但是，光之精灵是回避人类的种族，听说没有一个人类进过他们所居住的‘花之都’。”蕾德莉看来对这次任务成功与否很是怀疑。

“不错，但这次我们有专家同行。”

“专家？是谁？”蕾德莉问道。

“瓦雷斯魔术学院的吉尼亚斯，他可是以15岁的年龄担当了瓦雷斯魔术学院教授的天才啊。”听冈兹这么说，看来是个很了不起的家伙，“明早出发，在弗孔门集合！”

“明早可不要迟到了哦。”蕾德莉用一种奇怪的语气对杰克说道。

“当然不会！”



第二天……杰克没有迟到，他本来想向蕾德莉宣言一番，但蕾德莉一句“这是理所当然的事，没必要这么趾高气扬的”就将杰克顶了回去。桃色猪斗士团按计划来到约定的地点，看到一个少年正用树枝在地上写这什么奇怪的符号，看来这位就是那个所谓的天才吉尼亚斯了。

“喂……吉尼亚斯教授？”冈兹连叫了几声，但那位天才却没有一点反应，杰克的第一反应就是这家伙是不是聋了。

“住口！住口！住口！住口！好不容易我就要完全解出元素与妖精的共鸣集积原则了！”吉尼亚斯大叫着。

“对、对不起……”冈兹连忙道歉。

“这家伙是不是有点奇怪？”杰克小声问蕾德莉。

“不是一点，是非常！”蕾德莉和杰克这次难得意见一致。

在作了简单的介绍之后，四人准备出发，不过在走之前吉尼亚斯还不忘说：

“不要打扰我的研究，我和你们的时间是不同的，我不能浪费一分钟，我浪费一分钟人类的发展就慢了一个月。”

“是吗？”冈兹问道。

“对，因为我是天才嘛。”蕾德莉和杰克听后同时打了一个寒颤，从没见过这么自恋的家伙。

来到光之妖精的“花之都”的入口，杰克不禁有些失望，原以为会看到很多花，但他可看到的不过是一个石缝而已。

“这真的是入口？”杰克想再确认一下。

“是的，天才是不会说谎的。”吉尼亚斯推了一下眼镜说道。

正当众人谈得正欢时，两只妖精飘然而下，两对绿色透明并闪着七色光辉的翅膀在阳光的照耀下显得特别美丽，白皙细嫩的皮肤吹弹可破，精致的五官让他们不愧是最俊秀美丽的种族这称号。不过两只妖精脸上那冷得可以让空气的水结冰的表情让人看了不禁有些不寒而栗。

“不准进去，滚开！”妖精毫不留情地说道。

“今天我们有重要的事情。”吉尼亚斯说道。

“又是你？真烦，滚开，再不滚开我们可不客气了。”妖精丝毫没有让步。

“如果你们胡来那就不能活着回去了。”

“我是来送拉吉亚塔王国国书的，希望能见到你们长老。”冈兹上前说明了来意。

“不用说了，回去！下次我们来这里如果再看到你们，你们可就没命了。”说着两只妖精又悠然地飞走了。

“妖精好可怕。”杰克现在是大大改变一开始的想法，没想到这么漂亮的种族嘴巴里居然说出如此残忍的话。

“让我想想……”吉尼亚斯陷入了沉思，忽然他的眼睛发出亮光，“有了！我们去找暗黑妖精，叫他们当中介人！”

“让暗黑妖精当中介人？他们不是也是妖精么。”冈兹有些担心。

“暗黑妖精比光之妖精好说话，我还和他们的长老诺格拉大人有过几面之缘。我之前还多次请他介绍我去花之都，但都被拒绝了。但这次不同，并不是个人的理由。递交国书这种事，诺格拉大人不会拒绝的。终于可以进花之都了，哼哼哼，啊哼哼哼哼哼……”想到这里吉尼亚斯不禁笑起来，不过他的笑声太阴森了，让蕾德莉和杰克不禁再次“寒”了一下……

to be continued



ラジアータ

选择“リドリ　を追いかける”就会进入妖精篇，同时リドリー成为同伴。这时要前往花之都，用传送点是最快的方法。

花之都

在花之都入口处发生剧情，リドリー被扣下来当人质，ジャック独自前往ヘレンシア砦。在ヘレンシア砦遇到ナツメ和レナード，要注意ナツメ的超必杀攻击，因为只有主角一人，还是很有威胁的。不过他们两人很容易中异常状态，让他们中毒后跟他们周旋不妨一条妙策。战斗后发生剧情，3名妖精同伴加入，再次发生战斗，不过这次由于有同伴在，所以容易多了。

花之都

进入花之都，到最里面的房子找到长老ザイン，发生剧情后前往ゴブランヘブン。此时加入队伍的ココ只是暂时性加入，到达目的地后就会离队。

ゴブランヘブン

来到ゴブランヘブン后向里走，在这里遇到ガウェイン，ジャック挑战他失败，然后再次挑战（ガウェイン的HP不会恢复），胜利后可以让ガウェイン加入。然后回到ヘレンシア。

ヘレンシア砦

传送到ヘレンシア砦就会发生ジャバス和ダニエル前来劝说ジャック的事件，这时不得不战胜他们。从此ジャック与人类为敌，以后在道路上的敌人会出现人类，许多还是战士工会的熟人噢。进入ヘレンシア砦后与ミカエル对话，前往アルガンダース古城。

アルガンダース古城

进入アルガンダ　ース古城发生剧情，在城中战胜BOSS后回到ヘレンシア砦，ミカエル也从队伍中脱离。

ヘレンシア砦

睡觉之后发生剧情，前往火山。

火山

这里的地形与人类篇　样，不过BOSS不是火龙，是クロス。战斗之后发生剧情，火龙被クロス杀死，ガウェイン登场，事件结束。此时ガンツ出现，并加入成同伴。

ヘレンシア砦

出门去见ガウェイン与他战斗，无论胜负都会发生情节，主角从此可以使用父亲留下来的传说之剑——アービトレイター。睡觉之后发生剧情，在ヘレンシア砦外再次碰到クロス，战胜他后发生剧情，然后与ヘレンシア砦的所有同伴对话。发现リドリー留下来的信后继续发生事件，睡觉之后ジャック将面对最后的战斗。

ディセット地方

稍微前进一段距离就会碰到ジェラルド，胜利后继续前进。在白夜之城门前遇到クロス，打败他后进入白夜之城。这里的结构与人类篇是一样的，到金龙城顶同样是与银龙进行最终决战，而战胜银龙后的结局与人类篇是不一样的。最终结局怎样？还是请各位玩家自己去看吧。


戴纳斯也是游戏中数一数二的“真·男人”，如果说独眼的杰拉尔德是豪爽男儿的话，那么戴纳斯就是成熟稳重的典范。

全角色加入方法

No.	姓名	加入条件
001	ジャック	主角
002	ザンツ	剧情加入
003	リドリー	剧情加入。妖精篇加入，最终战前会离队。
004	ダイナス	人类篇限定，风虫之谷与风龙和ギル的BOSS战时，队伍中有空位加入，但是之后就会死亡，资料会记入PARTYBOOK。
005	ナツメ	人类篇限定，ナツメ与ガウェイン的事件之后，18 00左右在ラジアータ城ナツメ的房间与其对话。
006	チャーリー	人类篇限定，骑士团复归之后，10：00左右在ラジアータ城B1F训练所与其对话。
007	ニーナ	人类篇限定，15：00左右在ラジアータ城B1F训练所与其对话，第二日再去与其对话，发生战斗，胜利后加入。
008	レナード	人类篇限定，9：00左右ラジアータ城B1F训练所，ナツメ加入后 编入队伍与其对话。
009	パトリック	人类篇限定，20：00左右ラジアータ城B2地下牢对话选择"いいよ"。
010	ブット	人类篇限定，20 00左右ラジアータ城B2地下牢对话选择"いいよ"。
011	ガウェイン	妖精篇限定，剧情加入，最终战前会离队。
012	エルウェン	テアトル所属的角色全部成为同伴后对话，发生战斗 胜利后加入。
013	ジェラルド	10 00左右のテアトル・ヴァンクール3F"ッヴァイト"部队室，分支剧情"因缘の对决"通过后和ジェラルド对话战斗胜利。
014	シーザー	19：00左右，ヴァンクール广场喷水池边，LV31以上，アルドー、ガレス在队伍时对话。
015	アリシア	人类篇限定，火龙讨伐后和エルウェン，アリシア对话，之后21 00左右在地下遗纳骨堂和アリシア对话发生战斗胜利。
016	デニス	对话后，在エルフ地方找到"カレン草"交给他。
017	ガレス	成为队长后，20：00左右在テアトル・ヴァンクール2F训练场与其对话战斗胜利。
018	グレゴリー	人类 成为队长后，与其对话，去地の谷的居酒屋"どんべい"买下"蛇烧酎"交给他。
019	ワルター	人类篇限定，与其对话，去ラジアータ城B2F地下牢和シーラ对话 之后再次与他对话。
020	ジャーバス	收帐剧情，和ジャーバス对话选择"いいよ"。选择"无理っす"ギスケ成为同伴，但是ジャーバス就不能成为同伴。和ギスケ报告时身上不足5000ダブル。(5000以上ジャーバス成为同伴，但是ギスケ就不能成为同伴。)之后身上有5000ダブル以上帮他付了，ギスケ成为同伴。之后和ジャーバス对话 ジャーバス成为同伴。
021	アルドー	得到妖精の书后交给他。妖精の书可以在セプテム地方得到。
022	ゴードン	成为队长后，夜晚与其对话后战斗胜利。
023	ブルース	12：00テアトル・ヴァンクール医务室，ジャックHP不足50%时对话。
024	デイビット	10：00左右 在太阳と荣光の黄街的"ピギン堂"中与其对话，得到"デイビッドの手纸"，12：00左右去トリア村将"デイビッドの手纸"交给ミント，之后再与デイビッド对话后加入。
025	コンラット	成为队长后和他对话。
026	ローレック	9：00左右在テアトル・ヴァンクール1F的厕所里踢他。
027	ダニエル	成为队长后和他对话。
028	カルロス	10 00左右テアトル・ヴァンクール1F和カルロス对话，之后去"蜘蛛の道"找到コンタクトレンズ交给他。
029	ジーン	8：00左右在宿屋"剑と银货亭"与バーベナ对话，之后再去与ジーン对话，1日1次，5次后加入。
030	タナトス	全部委托任务完成后对话加入。
031	カーティス	人类篇限定，ヴァレス魔术学院相关的全部角色加入后，13：30左右去ヴァレス魔术学院 星の塔展望室与其对话后加入。(ジーニアス需要再次加入)
032	セシル	アデルLv32以上在队的情况对话。
033	ジーニアス	1，剧情加入一段时间。2，人类篇委托"下水道の谜"壁画事件结束后在下水道隐藏道路里加入。
034	モルガン	15：00左右在ヴァレス魔术学院4F星の塔研究室，ジャックLV32以上与其对话，支援其研究资金，1日1次，4次共付43000ダブル后加入。
035	フェリックス	人类篇限定，讨龙会议终了后，在ヴァレス魔术学院的学院长室与学长对话，8：00左右再与フェリックス对话。
036	ジル	クリストフ成为同伴，编入队伍后与其对话。
037	アーシュラ	人类篇限定，通过"地上最强决定战"、"真地上最强决定战"后 19 00左右在ヴァレス魔术学院月の塔研究室与其对话。
038	デレク	人类篇限定，讨龙会议结束后，在ヴァレス魔术学院的学院长室与学长对话后，11：30在图书室再与デレク对话。
039	クリストフ	得到ガブバックンの实5个、ポインチュラの系5个后，12：00左右在星の塔研究室交给他。杀掉エルフ地方的ガブバックン会掉落ガブバックンの实，杀ノウエム地方的ポインチュラ会掉落ポインチュラの系。
040	クローディア	18 00左右 ヴァレス魔术学院月之塔实验室 看过水槽后对话。得到ブラッドオークの角交给他。第二天再去看水槽，1日1次，3次后加入。ブラッドオークの角可以通过完成训练场斧系第16个训练得到。
041	アドルフ	委托任务 异界の生物"完成后 12 00左右 在ヴァレス魔术学院和其对话。
042	ディミトリ	12 00左右ピギン食堂 委托任务"异界の生物"完成后与其对话。
043	レオナ	14：00左右ヴァレス魔术学院图书室和レオナ对话再和图书室受付对话。之后去找アルドー得到"ヴァイニック写本"，在图书室将书给レオナ后再次对话，得到天使の本交给她。天使の本在アルガンダ スの古城深处的セプテム洞窟。
044	アデル	在ヴァレス魔术学院与其对话2次。
045	コーネリア・ナミ	即玉置成实。19 00左右在ラジア タ城下町东北"夜と绝望の黑街"可以看见她的变身。在变身发出闪光的同时与其对话会加入，白天是コーネリア，晚上是ナミ。
046	ファラウス	在ヴァレス魔术学院保健室与其对话后，在神圣オラシオン教团的カイン处得到"ファラウスの医学书"，再次与其对话。
047	マリエッタ	去ヴァレス魔术学院星の塔の地下仓库帮助她后加入。
048	アーネスト	15 00左右 水と英知の青街 将任意 个"地の谷""エルフ地方"相关的唱片交给他后，第二天与其对话。
049	フランクリン	23：00左右，在カジノ"ヴァンパイア"，队伍中有女性角色情况下与其对话。
050	ヨハン	18 00ヴァレス魔术学院月の塔1F研究室与其对话，1日1次，5次后加入。
051	カイン	13：00神圣オラシオン教团总本山，神圣オラシオン教团相关的所有角色成为同伴后与他对话。
052	フェルナンド	13：00神圣オラシオン教团フェルナンド室，在オラシオン教团フェルナンド派的角色全部成为同伴后，与其对话战斗胜利。
注：オラシオン教团フェルナンド派的角色编号：055、057、058、060、061、062、065、066		
053	アナスタシア	8：00在アナスタシア室对话，与其对话受委托找钥匙。和旁边的ルル对话，之后在"剑と贤が纺ぎだす小道"，和扫垃圾的ゼラニウム对话，然后去杂货屋"フェイド"店主处花10000ダブル买到 还给她后加入。
054	ドワイト	委托任务"スミドロンの牙"完成后，18：00以前从生命树の间进入オラシオン教团的忏悔室 听到ドワイト的忏悔后从外侧进入对话。
055	ゴドウィン	19 00神圣オラシオン教团ゴドウィン室 ミランダ在队内且她的LV35以上的情况下和其对话后加入。
056	ロッコ	先要在委托任务"锻えよ！肉体"中击破アキレス，与其对话 战斗取胜，之后在风龙讨伐战后 セプテム地方发生坏桥事件，再次战斗获胜。
057	アキレス	人类篇限定，讨龙会议后，听过カイン向僧侣工会的派遣员的讲话后，在8 00左右，神圣オラシオン教团礼拜堂与其对话加入。
058	フローラ	与其对话打听到她的父亲的照片丢失后 在10 00——15 00之间去モーフ医院从サイネリア处拿到"男性の写真"给她。
059	エレナ	"スミドロンの牙"和"チューチュー・パニック"这两个委托完成后，在モーフ医院2F和ナルシェ对话，1日1次，3次后再于15：00左右去アナスタシア室与エレナ对话。
060	エルヴィス	人类篇限定，8 00在神圣オラシオン教团礼拜堂和カイン对话，再与エルヴィス对话后加入
061	ビシャス	完成委托任务"锻えよ！肉体"后去教团的ビシャス室与ビシャス对话，战斗胜利后加入。
062	コスモ	1：00左右在神圣オラシオン教团总本山，与其对话加入。
063	グラント	"スミロドンの牙"完成后将教会报交给指定的5人。分别是クラブ"ヴァンパイア"的サルビア、カジノ"ヴァンパイア"的シルビア、レコード屋"シックレコード"的ソニア、武器屋"デッドエンド"的ランバー和宿屋"幽玄の羽虫亭"的レキタリス 之后再在19 00在药局"アイゼンハワー药局"与其对话。
064	アディーナ	16 00左右在アナスタシア室，エレナ在队伍中的情况下对话。
065	ミランダ	完成"锻えよ！肉体"后在HP不满的情况下与ミランダ对话，她会帮你补血，1日1次，3次后加入。
066	エドガー	15：00左右在神圣オラシオン教团总本山，看到在教团外偷看的エドガー，对话。然后踢教团内的フェルナンド室角落的水桶得到"古びた带"，之后与フェルナンド对话，再与エドガー对话。
067	クライヴ	剧情加入
068	ルル	10 00左右在神圣オラシオン教团アナスタシア室与其对话去"夜と欲望の黑街"捉到正确的猫后再与其对话。
069	ユージン	21 00之后去居酒屋"カンちゃん" 和其对话3次。
070	ニュクス	人类篇限定，在オルトロス的流星石事件后，エルウェン、カーティス、カイン在队伍的情况下去ヴォイド・コミュニティー的隐藏房间，与其对话，战斗胜利后加入。
071	オルトロス	人类篇限定，15 00左右去カジノ"ヴァンパイア"对话后，收集4个"流星の欠片"交给他，第二天以后在隐藏的房间对话后加入。
072	ソナタ	人类篇限定，和オルトロス对话后按照ヘリファルデ门→エキドナ门→ルプス门的顺序对话。
073	イリス	ジャック就任队长后 且LV34以上 与其对话后选择"倍掷う"后付40,000ダブル，之后加入。
074	ノクターン	ジェラルド加入队伍后，3：00左右去クラブ"ヴァンパイア"，与其对话发生战斗，胜利后加入。
075	ヘンツ	1.アリシア在队伍中时在21：00后居酒屋"カンちゃん"与其对话战斗胜利。2 コンラッド加在队伍中时在16：00后药局"ドラッグストア・ブレード"与其对话对话战斗胜利。3 シーザー在队伍中时18 30后武器屋"ヴェロンティエ"与其对话战斗胜利。以上三件事无顺序限定，一日一件，全部完成后加入。
076	リンカ	人类篇限定，击败火龙后，得到ガンツの手纸，与コテツ对话，在"奈落への小道"发光的罐子里得到"コテツのペンダント"，交给コテツ。第二天早上8：00和リンカ对话，9：00左右在杂货屋"レヴァンテ"和コテツ对话。再与リンカ对话 第二天 再按照同样顺序对话 最后和リンカ对话后她会加入。
077	アルパ	与其对话发生战斗取胜，第二日再次和其对话，战斗胜利后加入。
078	リーリエ	分支剧情"因缘の对决"委托发生后，14：00后去"蜘蛛の道"纳骨堂区域，与其对话，战斗胜利后加入。
079	フラウ	人类篇限定 得到"ガンツの手纸"后 与其对话。
080	ジェイド	12 00在クラブ"ヴァンパイア"和ジェイト对话选择"闻く"。
081	ビーキイ	22 00左右在クラブ"ヴァンパイア"门口踢他3下。
082	インタルード	人类篇限定，龙讨伐会议后，和オルトロス对话，17：30在下水道（ヴォイド・コミュニティー入口附近）对话，发生战斗 胜利后加入。
083	ソロ	8 30～13 20之间在ヴァレス魔术学院图书室和フェリックス对话，之后在9：30～13：20在图书室角落和ソロ对话。
084	ジョケル	"奇迹の石"委托任务完成后，10 00左右在ヴォイド・コミュニティー地下室与其对话选择"いいよ"，后站着等到他返回。
085	イオン	队长就任后，在"ヴォイド・コミュニティー寻司室"与イオン对话，之后从杂货屋 ワール堂 店主处得到"マウスケア"，再次和他对话。
086	アルマ	20：00ヴォイド・コミュニティー事务所和其对话，战斗胜利后加入。
087	スター	人类篇限定 委托任务"スタ 様を止めてください！"完成后15：00在ヴァンクール广场和其对话发生战斗，胜利后加入。
088	セバスチャン	スター加入后，在队伍中的情况下和其对话。
089	エアデール	人类篇限定，分支剧情前在12：00之后，在ソレユ村和其对话。第一次ガウェイン战后和其对话，ガウェイン战胜利后对话。
090	ポール	13 00左右在书店"ラストバイブル"队伍中有女性角色情况下与他对话。
091	ギスケ	收帐剧情 和ジャーバス对话选择"いいよ"，选择"无理っす"ギスケ成为同伴，但是ジャーバス就不能成为同伴。和ギスケ报告时身上不足5000ダブル。(5000以上ジャーバス成为同伴，但是ギスケ就不能成为同伴。)之后身上有5000ダブル以上帮他付了，ギスケ成为同伴。之后和ジャーバス对话，ジャーバス成为同伴。
092	ライラック	9：00点钟在ライラック御殿 コンラッド在队伍的状态下对话。
093	モーフ	在モーフ医院时对话，选择"いいよ"。1日1次，2日后加入。
094	ブライ	17 00左右在ヌエボ村和ブライ对话 之后去シャングリラ和ブリ对话，战斗胜利，发现"ブライのキセル"，交给他。
095	ダン	20 00左右在クラブ"ヴァンパイア"对话 之后去トリア村和サロン对话，得到"スープのレシピ"，交给他。
096	エレフ	完成委托"桥の魔物 后 和其对话后得到设计图情报 宿屋"平稳の子马亭"得到设计图 ヴァンク ル广场火龙事件发生前和工作中的エレフ对话。火龙事件后再和エレフ对话
097	ヒノホ	エレフ加入后第2天加入。
098	レイノ	エレフ加入后第2天加入。
099	ニット	10：00左右在ヴァンクール，ブルース在队时与他对话。
100	ゴライ	22：00在カジノ"ヴァンパイア"对话，战斗胜利。
101	ブーチェ	13 00以后在夜と欲望の黑街 ゴライ在队伍时与他对话。
102	サーバル	9 00在ソレユ村和サーバル对话，帮他找3只小猪，分别在エアデール家中入口左边，トリア地方的高台 ソレユ附近的道路。
103	サンセット	白天在ソレユ村和其对话。
104	キートン	10：00后在トリア村，ゴンベー、タルキン成为同伴的情况下对话。
105	タルキン	10：00左右在トリア村的牛舍1F，和タルキン对话。去杂货屋"ワール堂"得到"カウタミン"。交给タルキン后他加入。
106	ゴンベー	トリア村见到落水的ゴンベー 将他救起后加入。
107	レバン	在トリア村和ワイズ对话后，在トリア地方救助遭袭的レバン。
108	ムック	13：00在ドヴァ地方和ムック对话，进入里面打倒出现的ツインホーン后再次和ムック对话。
109	ウォル	在セプテム地方和ガルシア对话，去セプテム洞窟救助被アイスバーグ袭击的ウォル和ブラン，9：00后在セプテム地方和三人对话。
110	ワイズ	在トリア村和ワイズ对话后 在ソレユ村救助レバン 回トリア村和ワイズ对话。
111	ゼラニウム	人类篇限定，在ラジアータ城内和ラークス谈论关于枪之达人的事，之后8：00之后去剑と贤が纺ぎだす小道和ゼラニウム对话，战斗胜利后加入。
112	ハワード	14：00之后在ヌエボ村将トリア牛乳交给他。トリア牛乳可以在トリア村某屋中找到。
113	アスター	ラジアータ城2F食堂成为讨伐队长后进城和アスター对话。
114	サイネリア	在モース病院和サイネリア对话，连续答对一道问题后加入。
115	トニー	"スミドロンの牙"，"下水道の怪物"委托完成后，20：00后去下水道和其对话。
116	ブラン	在セプテム地方和ガルシア对话，去セプテム洞窟救助被アイスバーグ袭击的ウォル和ブラン 9：00后在セプテム地方和三人对话。
117	ステファン	18：00后在ヌエボ村和ステファン对话，先选择"信じられる"，再选择"信じられない"。
118	ヤック	21：00左右ヌエボ村，打倒ツチノコ后和他对话。
119	ガルシア	在セプテム地方和ガルシア对话，去セプテム洞窟救助被アイスバーグ袭击的ウォル和ブラン，9：00后在セプテム地方和三人对话。
120	グリゴーリ	妖精篇限定，9 00之后在ヘレンシア砦门和其对话。
121	ナウーム	妖精篇限定 ゴブリンヘブン的剧情过后 20 00左右在ヘレンシア砦和其对话。
122	ダヴィド	妖精篇限定，13：00后在ヘレンシア砦，アークデーモン击破后和其对话。
123	ギル	妖精篇限定，9：00之后在ヘレンシア砦正门，与其对话战斗，胜利后加入。
124	シン	妖精篇限定，13：00之后在花の都，和シン对话战斗，1日1次，战斗4次后加入。
125	ファン	妖精篇限定，13：00之后在花の都，和ファン对话比赛谁先跑到レサンの木，使用旅ブタの像飞到ヘレンシア砦，再跑到レサンの木即可获胜。
126	ロウ	妖精篇限定，10：00左右在花の都长老の家，交给她虹色の水晶后加入。虹色の水晶在ドーセ地方到ゴブリン墓场的岔路上。
127	ピット	妖精篇限定，10：00之后在花の都集会场与其对话。
128	フー	妖精篇限定，在花の都 队伍里带着ダークエルフ グリーンゴブリン ブラックゴブリン各一名和其对话。
129	アラン	妖精篇限定，在花の都的民家中，交给他5个マタンゴの胞子后加入。
130	キーン	妖精篇限定，去ヘレンシア砦她开的杂货屋购入商品价值累计在10000ダブル以上时加入。
131	クラレンス	妖精篇限定 收集所有ダ クエルフ种族的同伴后去ヘレンシア砦和其对话。
132	シウバ	妖精篇限定，9：00以后去ヘレンシア砦正门对话，战斗胜利，1日1次 3次后加入。
133	ハイアン	10 00之后在绿森京 和其交谈玩猜数字赌博 4次胜利后加入。
134	シャト	13 00后在绿森京和クラレンス シャト对话。次日去1F酿造所和シャト对话，选择饮む。再次日和クラレンス对话去仓库与 ルビ ス 战斗胜利后加入。
135	ジーダ	[illegible]
136	フランツ	ヘレンシア砦，ガウェイン离开之后和其对话后加入。
137	ローマリオ	8 00后在ノウエム地方，踢她战斗胜利后加入。

大队长啊！大队长啊！那灰色的[illegible]……不过，我一定不能说！大家一定要自己去看！实力……我只能用可怕来形容。

No.	姓名	加入条件
138	マージオ	9 00左右，ヘレンシア磐杂货屋中和她对话。
139	ルーファス	9 00后绿森京1F厨房，ボルボ加入后和ボルボ对话购入スープ，再和ルーファス对话。
140	ココ	妖精篇限定，ヘレンシア砦避难所 队伍中不带同伴时和其对话。
141	マルチネス	10：00绿森京2 F左边房间和其对话，选择いいよ。借出1张唱片。之后第二天再和其对话。
142	サントス	绿森京，マルチネス和リカルド都在队中时和其对话。
143	リカルド	10：00绿森京2 F左边房间和其对话，连续答对3道音乐题后加入。
144	ミカエル	妖精篇限定，1 00之后去绿森京1F酿造所，与其对话选择"いいよ"。1日1次，3次后加入。
145	ゴーブリ	妖精篇限定，在シャングリラー，给他ツチノコダンゴ。
146	ゴブ	LV30左右在ドーセ地方发生和地精三人组的战斗，胜利后选择"放っておく"。
147	リン	1：00左右在シャングリラー，和她对话依次选择"カッコよくて"、"頼りになる"、"リン队长"。
148	ブリ	与ドーセ地方ドンキーの店附近的ブリ对话。将在シャングリラー获得的ブライのキセル交给ブライ，魔术工会所属的同伴有两人加入的情况下再与其对话
149	ゴン	12：00左右在ドーセ地方，ダゴルトータス出现处，与其对话。
150	ゴリ	ドーセ地方的ドンキー店，ドンキー在队伍中时与其对话。
151	デン	在シャングリラ踢デン5次，发生战斗后加入（胜败不论）。
152	ブン	10 00左右在シャングリラー踢他3次。
153	イソップ	LV30左右在ドーセ地方发生和地精三人组的战斗，胜利后选择"放っておく"。
154	モンキ	LV30左右在ドーセ地方发生和地精三人组的战斗，胜利后选择"放っておく"。
155	ガブ	7：00在シャングリラー，给他50个パニックパウダー后加入。
156	ミソ	在シャングリラー连续3次找到他并踢他，对话。
157	グウ	在シャングリラー给他空きビン后加入。
158	ドンキー	在ドーセ地方，买下他所有的CD（每种至少一张）后加入。
159	ブラッキー	妖精篇限定，在ゴブランヘブン，收集全部的黑地精同伴后对话。
160	ノッキー	妖精篇限定，晚上在セディチ地方和他对话，在セディチーノウェム地方得到药草后给他。
161	ドロー	妖精篇限定，7：00之后在ゴブランヘブン地区和他对话时选择"好き"发生战斗，胜利后加入。
162	ドビオ	妖精篇限定，8 00之后在ゴブランヘブン持有オニテングダケ和他对话，战斗胜利后加入。
163	ヒエトロ	妖精篇限定，ゴブランヘブン，和ビエトロ对话发生战斗，3连胜后加入。
164	ジャン	妖精篇限定，6：00之后在ゴブランヘブン，与其对话，发生战斗，胜利后加入。
165	マルコ	妖精篇限定，23：00之后从ゴブランヘブン出来遇见他时，对话依次选择"无视する"、"助ける"、"イカれてる"。
166	ニコ	妖精篇限定，12：00之后在ゴブランヘブン，踢他之后对话。
167	ダニー	妖精篇限定，アークデーモン击破后和其对话。
168	ドミニク	妖精篇限定，12：00之后在セディチ地方ーノウェム地方，リッキー在队伍中时和其对话。
169	ボッソ	妖精篇限定 6：00左右在セディチ地方和其对话，战斗2回。
170	ジョルジュ	妖精篇限定，18：00之后在ゴブランヘブン，装备双手剑和他对话，战斗胜利后加入。
171	ルカ	妖精篇限定，ガウェイン打倒后，13：00之后在ゴブランヘブン，装备リクルートスーツ和其对话。リクルートスーツ在委托任务"ゴブリン墓场の秘宝"中得到。
172	ソニー	妖精篇限定，ガウェイン打倒后，13：00之后在ゴブランヘブン，装备リクルートスーツ和其对话。リクルートスーツ在委托任务"ゴブリン墓场の秘宝"中得到。
173	ジョヴァンニ	妖精篇限定 ガウェイン打倒后，13：00之后在ゴブランヘブン，装备リクルートスーツ和其对话。リクルートスーツ在委托任务"ゴブリン墓场の秘宝"中得到。
174	ボルボ	妖精篇限定，在ゴブランヘブン，给他3个デスクローバーの幼虫后加入。可以在セディチ地方得到。
175	ジェイジェイ	妖精篇限定 在分支剧情"ザインの誘み"完成后，ボルゴンディアーゾ的事件中和其对话后加入。
176	ガルヴァドス	妖精篇限定，在分支剧情"ザインの誘み"完成后，继续找到他和其对话战斗，胜利后加入。
177	ヴァルキリー	在隐藏迷宫"歪みの回廊"见到她，将其打倒后加入。

PS：几个分支剧情的发生都是只在当天有效，如果没有去引发而是直接睡觉的话，那么以后就不能引发了，这样就会导致几个同伴无法加入。

委托任务"桥の魔物"在公主诱拐事件后就会消失，所以一定要在之前将其完成。

关于サイネリア的ラジアータクイズ答案

テアトル・バンクールは何階……	4阶
ヴォイドのリンカさん……	コテツ
ヴォイドのビーキィさん…	アフロ
紫色山猫剑士团……	ナツメ
ヴァレス魔道学院の……	フクロウ
神圣オラシオン教团……	カイン
テアトルのダニエルさんが……	ワニ
テアトルのブルースさんの息子……	ニクト
"エーテル作导案……	カーティス
动物好きのナクスさん……	杂货屋
トリア村のサロンさん……	スープ
ラジアータの国王……	ジオラス
ラジアータは4つの地方……	トリア地方

リカルド的音乐クイズ答案

1オクターブは……	15度	アレグロの意味は？	速く
ギターの弦は……	6本	圆舞曲はワルツ……	ノクターン
全音符の半分の……	二分音符	音乐好きのライトエルフ……	ピット
#の记号の意味は？	半音高く	ダークエルフの有名な……	マルチネス
♪の记号の意味は？	八分音符	グリーンゴブリンの有名な……	ドンキー
バイオリンの弓は……	马のしっぽ		

ミランダ的一天

主角HP不满时找ミランダ，她会随时帮你回复，非常方便，这里放上她一天的作息日程表：

5：30～神圣オラシオン教团 礼拜堂

8：00～神圣オラシオン教团 ゴドウィン室

13：00～病院"モ フ病院"

18：00～神圣オラシオン教团 ゴドウィン室

23：00～剑と贤が纺ぎだす小道

隐藏迷宫全攻略

读取通关数据选择つづきから。主角会在自己房间醒来此时状态和道具都为最终战时的。此时去旅ブタの像，会发现地图东边追加新迷宫"龙脉洞"。

龙脉洞

进入龙脉洞后有4条道路，分别通往4条龙处。道路很简单，也没有什么机关谜题，不过敌人都很强。

西：BOSS：地龙ボイド

(Lv.58 / HP10000 / 属性：地 / 特殊：石化/金缚り)

正面的吐息攻击附带异常状态，后面的尾巴也会攻击。尽量从侧面攻击。

西北：BOSS：风龙セファイド

セファイド第一形态

(Lv.75 / HP8461 / 属性：风 / 特殊：金缚り)

セファイド 第二形态

(Lv.75 / HP8461 / 属性：风 / 特殊：无)

第一形态攻击附带异常状态，而且总是在平台四周飞来飞去飘忽不定，相当讨厌，迅速击破后显出第二形态就好打许多了。

东：BOSS：火龙バーセク

(Lv.81 / HP8182 / 属性：火 / 特殊：炎上)

火龙HP很少，防御力稍强，但没有什么太强力的攻击招式，并不难对付。

东北：BOSS：水龙ケルビン

(Lv.68 / HP28000 / 属性：水 / 特殊：冻结)

水龙HP相当多，移动迅速，附加冻结异常状态也很麻烦，HP下降到一定程度后的海啸攻击范围巨大，备齐回复药品，做好长期战准备。

4龙战胜后入口出现向南的道路。

BOSS：珍龙ラジアン

(Lv.75 / HP46000 / 属性：无 / 特殊：混乱/炎上/金缚り)

珍龙虽然样子相当搞笑，但攻击起来绝不含糊，翻滚动作凌厉迅速导致主角的必杀技很难命中，HP到一定程度以下后开始发飙，跳起下坠攻击范围大还附带异常状态，要磨掉它的46000HP还是要花点时间的。

战斗后，入口出现"上へ行く"的选项。前往歪みの回廊。

获得道具：战士の腕轮（西）、エンシェントエイジ（西北）、ツチノコだんご（东北）、转生石（东）

总体来说迷宫里得到的道具都不错，エンシェントエイジ是最强的斧。

歪みの回廊

最初按左、右、右、左、右的顺序前进可以进入下一场景。而按左、右、右、右的顺序可以拿到攻击の果实。其他走错路都会回到入口。

之后会遇见主角的老爸ケアン・ラッセル，不得不和老爸战上一场。

BOSS：ケアン

(Lv.71 / HP17000 / 属性：无 / 特殊：无)

无属性，无特殊攻击，不过老爸的招式攻击范围大，出招迅速，也极少留破绽。

之后来到一个四面都有门的房间的场景时，按上→右→上→右→右→下→右的顺序可以前进到下一场景。

若按上→右→上→右→右→下→下顺序可以得到ヴァリアントメイル，这也是历代3A游戏中主角的最强防具。

通过回复点再往前发生BOSS战，这次竟然是……终于盼到了，《VP》的主角雷娜丝·瓦尔基莉！这次一改《星海3》的Loli造型以熟女姿态登场，果然还是女神最高啊。

BOSS：ヴァルキリー

(Lv.77 / HP9004 / 属性：无 / 特殊：マヒ/石化/特殊：マヒ/石化

和老爸的一战差不多，女神的特殊攻击多了点，不过她的HP不高，感觉打得差不多的时候让主角放个超必杀解决吧。

战斗胜利后ヴァルキリ 成为同伴（女神最高，女神最萌），实力超强（单看那9000多的HP……）并且得到魔剑グラム（最强单手剑）。

从里层黄色的光进入绽びの神殿，此时最好返回记录下。

绽びの神殿

第一个房间的石板上写着"たゆたいし壁は 冲击にてただされ さらなる空间へ诱う"，这是一句提示，以后见到有歪斜的墙就踢会出现门。

有太阳标记的门要在白天进入，有月亮标记的门要在晚上进入，进入后有宝箱。

继续前进，在里面获得境界の纹章。

持有境界の纹章之后才可以继续前进，展开里层BOSS战。这次的BOSS居然是《VP》中的变态眼镜男レザード·ヴァレス（不过这家伙虽然变态，却是《VP》里人气最高的角色呢）

BOSS：レザード・ヴァレス

(Lv.74 / HP16000 / 属性：无/ 特殊：マヒ/冻结/炎上/石化/毒/金缚冻结/炎上/石化/毒/金缚

有了瓦尔基莉的加入，这战应该没有太多难度，不过四眼的攻击附带全部的异常状态，建议使用命令"ヘブンズゲート"辅助作战。

通过传送点进入最里侧。最后剩下的两个隐藏BOSS，熟悉3A游戏的人大概也都猜到了，没错，就是ガブリエセレスタ和イセリアクイーン，这两个在历代3A游戏中都作为最强隐藏BOSS的角色自然不会错过本作，不过相比イセリアクイーン妖艳的女王造型，前作的帅哥ガブリエセレスタ居然变成了一个肌肉兄贵，实在让人大跌眼镜。

战斗：ガブリエセレスタ

(Lv.96 / HP33333 / 属性：无 / 特殊：无)

ガブリエセレスタ的攻击虽然迅猛，HP下降到一定程度以下时又会增加地面火焰和身边高速旋转的大球两招，不过因为没有异常状态攻击，而且招式的攻击范围都不大，依靠超强的瓦尔基莉的支援，取胜并不是难事。

战斗：イセリアクイーン

(Lv.99 / HP44444 / 属性：无 / 特殊：炎上/石化/金缚り)

比起上一场战斗，和女王这一战要难的多，女王的身体娇小，移动异常灵活，必杀技同样很难命中。女王的招式同样凌厉而且几乎无破绽，近距离的连续攻击一旦被命中必定中金缚和石化。360度的火焰攻击威力强，附带炎上状态。女王经常会冷不防冲到主角身边一通连击，因为她的移动速度很快，不利用全体命令提升速度的话绝对会被追上，女王的HP下降到一定程度之后开始使用BT的全屏连续爆炸攻击，伤害值和攻击范围都相当夸张，只有躲到战场边上才能保命，这个时候主角就不要冒险往上冲了，不停给瓦尔基莉下达攻击命令，完全靠她的高HP来和女王周旋吧。全员HP全回复的转生石，异常状态回复的净化石都要多带，剩下的就是时间问题了。

胜利后，得到技能"トライエンブレム"（注意是技能，全能力上升），之后自动返回家中。

获得道具：境界の纹章、进化の秘法、神枪パラダイム（最强的枪）、防御の果实，迷宫里的敌人身上还会掉落村正（最强双手剑）

不过打完一遍还不算完，二次进入龙脉洞会再次与四龙及珍龙战斗，有了超强的瓦尔基莉加入应该都没有难度了。之后进入歪みの回廊在遇见ヴァルキリー的地方会出现金龙。

战斗：金龙クェーサー

(Lv.69 / HP20,000 / 属性：无 / 特殊：石化/金缚り)

没什么好说的了，比起之前的女王，纵使是最强的金龙也只是小意思了。击败它后得到最后一张音乐CD"ラストバトル"，至此隐藏迷宫的攻略终告圆满。



这位……小邪不想再多说什么了，当你看到把她打倒时会发出尖叫的，当你发现她能成为同伴的时候你估计会高兴得将你的PS2 [illegible]……

超级机器人大战 ORIGINAL GENERATION 2

武神装攻 大修罗



人大战……2　Barpresto　S·RPG

GBA

文 阿修罗

按理来说《原创世纪2》我们是应该推出超豪华版攻略的，不过鉴于大家拿到杂志的时候游戏已经推出近一个月了，相信很多玩家都已经将游戏玩得差不多了，所以我们这一次只为大家放出一些资料性质的研究以及一些小小的攻关心得，帮助大家将本作进一步完美！

插画 阿修罗

必备的小技巧



★即时存盘：最能体现掌机特色的设定，能够在己方行动时、剧情对话时，甚至敌人攻击前存盘。在敌方行动时，为了保证确实的存盘，要在敌人攻击前，后按住START键，这样就肯定会出现存盘的选项。掌握这一技巧是少用精神回回避率的关键。

★热启动：《机战》惯有的秘技，同时按下A+B+SELECT+START这4个按键，就能够重新回到游戏的LOGO画面。

★快速接关：热启动后一直按住START键不放，就能够重新回到最后进行即时存盘的地方。这是SL大法必要的手段之一。

通关特典



EX HARD模式

通关一遍以后接续通关开始新游戏就可以选择比一周目的"难"更加具有挑战性的"EX HARD"模式了。在EX HARD模式中，所有武器都是不可以改造的，而用PP值培养机师时消耗的PP值也会变成原来的两倍。从第2话开始，游戏的难度会固定在"难"上，而且会出现经过数段改造的敌方机体。

SPECIAL模式

将"EX HARD"模式通关一遍以后，接续通关存档开始新游戏就可以选择有独特奖励要素的"SPECIAL"模式了。这个模式下，所有的机体全部能力都可以进行10段改造，而且在游戏初期就可以拥有全部的强化芯片以及部分通用武器。

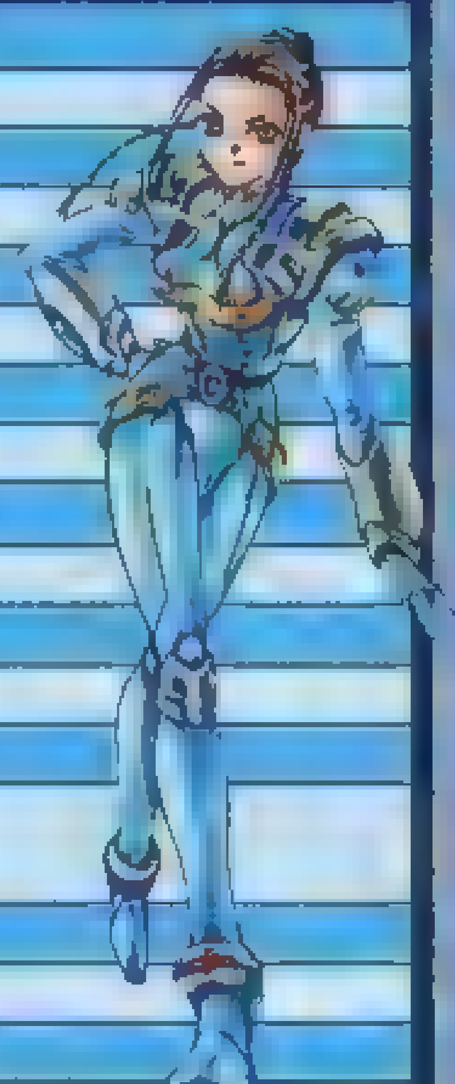
音乐鉴赏模式

二周目或以后，在游戏中调出系统菜单（在没有敌我双方机体的空地上按A键）选择"システム"，顺序输入"[illegible]"的指令就可以进入音乐鉴赏模式。在这里，玩家可以自由欣赏在游戏中出现的所有BGM。

击坠ACE

和以往的《机战》一样，当某个机师的击坠数超过50以后，他就会成为击坠ACE。在保留了传统的出击时气力加10这个ACE奖励外，本作中还特定为每个不同的机师设计了完全不同的ACE技能，只要成为ACE，该机师就能够发挥出这些特有的效果了。这里为大家列出己方机师的特殊ACE奖励，大家可以按照这些奖励的优劣来决定想要培养的角色。

キョウスケ	反击 发动率·格斗攻击力+10%
エクセレン	援护攻击·援护防御修正+10%
ラミア	射击攻击力+5% 实际命中率+10%
レフィーナ	指挥效果+5%
ブリット	命中+10%、会心一击修正+10%
ゼンガー	格斗攻击+10%
マサキ	实际伤害值+5%、实际命中率+10%
アイビス	移动力+1
カイ	指挥效果+5%、会心一击修正+10%
ライ	实际命中率+10%、实际回避率+10%
テツヤ	间接攻击的实际受创值 10%
ヴィレッタ	会心一击修正+20%、SP+10
イルム	"爱"消耗的SP为45
タスク	技能"幸运"发动率+10% 精神"幸运"消耗的SP减为15
カチーナ	实际命中率+10% 实际受创值-10%
ラッセル	援护防御的受创值-20%
レオナ	实际命中率+10%、实际回避率+10%
ラーダ	实际回避率+10%、SP上限+20
リン	实际命中·回避率+10% 会心一击修正+10%
リュウセイ	念动武器的实际伤害值+10%
アラド	格斗武器攻击力+5%、获得资金+10%
ギリアム	实际回避率+15%
リューネ	实际伤害值+10%
リオ	获得的经验值·资金+10%
リョウト	实际伤害值+5% 实际受创值-5%
クスハ	援护防御修正+10% 获得经验值+10%
シャイン	获得资金+20%
アヤ	实际命中率+10%、SP上限+20
マイ	实际命中率+10%、SP上限+20
ユウキ	实际回避率+10%、会心一击修正+10%
カーラ	获得资金+10% 实际命中率+10%
ゼオラ	射击武器攻击力+5%、获得经验值+10%
アルフィミィ	援护攻击·援护防御修正+10%
ラトゥーニ	获得经验值+20%
レーツェル	射击攻击力+10%





TIPS

在游戏中如果己方被全灭，或者达成了特定的失败条件，在GAME OVER画面按下A键就可以从本关最开始的地方重新开始挑战。这样接关的话，在GAME OVER之前角色所获得的经验值、PP值和金钱都可以完全保留。不过这只限于在前一关就已经登场、这一关强制出击或者选择出击的角色，那些在这一关加入战斗的角色能力是无法保留的。另外需要注意，使用全灭接关的方式继续游戏的话，该关的熟练度就无法获得了！

TIPS

连续攻击是必须拥有特定机能的机师使用特定的武器，在近身1格处攻击并列站立的敌机的强力攻击方式。由于使用条件比较苛刻，所以不能像地图兵器那样经常使用，但是一旦发挥作用倒也让人感到其强大之处。不过有不少BOSS也会使用连续攻击，一不注意就可能造成己方的重大伤亡。破解BOSS的连续攻击的方法其实很简单：一、不要在近身1格处攻击BOSS，二、必须在近身1格处攻击BOSS时，背后不要出现己方机体。

www.plumbook.cn

©BANPRESTO 2005

全改造奖励

和以往的作品一样，本作中将机体的4项能力全部都改满以后可以获得全改造的奖励。不过这一次，在将4项能力中的某项提高10%这种基本奖励外，还新增了每台机体特有的奖励内容。基本上来说，这个特殊奖励会非常符合机体的特性，有取长补短的效果。鉴于全改造会消耗大量金钱，这里为大家列出基本机体的全改造特殊奖励，这样大家就可以有的放矢了！

母舰（ヒリュウ改除外）	装甲+20%
ヒリュウ改	武器命中率+20%
ダイゼンガー	格斗武器攻击力+200
アウセンザイター	射击武器攻击力+200
ランドグリーズ	外挂武器槽+30
ラーズアングリフ	外挂武器槽+50
アルトアイゼン	机体专有武器的地形适应S
アルトアイゼン・リーゼ	机体专有武器的地形适应S
ヴァイスリッター	机体专有武器弹数上限+2
ライン・ヴァイスリッター	机体专有武器弹数上限+2
龙虎王（虎龙王）	增加EN回复（小）的特殊能力
グルンガスト	所有武器攻击力+200
グルンガスト贰式	念动防御力场+300
アンジュルグ	增加EN回复（小）的特殊能力
サイバスター	运动性+10%、EN+15%
ヴァルシオーネ	分身发动概率+20%
ゲシュペンスト Mk-Ⅱ・R	运动性+15%、HP+20%
ゲシュペンスト Mk-Ⅱ・M（カイ专用）	机体的地形适应性S（空除外）
ゲシュペンスト Mk-Ⅱ・M（红）	装甲和HP+15%
ゲシュペンスト Mk-Ⅱ・M（绿）	装甲+20%
シュッツバルト	附加AB防御力场
ヒュッケバインガンナー・L	装甲和EN+10%
AMガンナー	EN+15%
ヒュッケバインボクサー・L	装甲和EN+10%
R-1	念动武器攻击力+200
R-2パワード	射击武器攻击力+200
R-3パワード	念动防御力场+300
R-GUNパワード	EN+20%
SRX	强化芯片槽+1
アルブレード	外挂武器槽+30
ジガンスクードゥロ	装甲+10%、EN+15%
アステリオン	运动性+20%
ヒュッケバイン Mk-Ⅱ	外挂武器槽+50
ヒュッケバイン Mk-Ⅱ・M	外挂武器槽+30
ヒュッケバイン Mk-Ⅱ・L T	装甲和EN+10%
ヒュッケバイン	外挂武器槽+40、EN+20%
フェアリオン・G S	运动性+20%
ガーリオン・カスタム	外挂武器槽+30、EN+10%
F32Vシュヴェールト改	运动性+15%
ビルトビルガー	运动性和装甲+15%
ビルトファルケン	机体专有武器弹数+2

TIPS

晓击霸・炮击型在综合实力上可以算是本作中最强的真实系机体，多种地图兵器、超远的射程、超高的回避・命中率、超长的移动距离、两人份的精神指令。惟一的缺点就是没有什么可以移动后攻击的强力武器。这个缺点可以用“ヒット＆アウェイ（一击脱离）”这个机师特技来弥补。为了提升该机体的单机作战能力，可以为合体前的AMガンナー装备上修理和补给装置（外挂武器），当受到攻击或者EN不足时，先分离用AMガンナー对晓击霸Mk-Ⅲ进行补给，然后再合体用炮击型进行战斗。

隐藏机体及武器

红色百舌（ビルトビルガー・L）

●第[illegible]话《影子现身》中，用[illegible]搭乘的アルブレード击坠4台以上的初期敌人。

●第[illegible]话《第一[illegible]》过关时[illegible]的等级在[illegible]级以上，击坠数在50以上。选择伊豆路线的话，要在第[illegible]话《影子现身》过关时保证[illegible]的等级在[illegible]级以上，击坠数在40以上。

●达成以上所有条件后，第[illegible]话《红色百舌》中古林斯的机体就会从量产型晓击霸Mk-Ⅲ变为ビルトビルガー・L。

ヒュッケバイン Mk-Ⅲ・R & ヒュッケバインボクサー・R

●第[illegible]话《流星划破夜空》过关时[illegible]（妖孽大哥）的击坠数在30以上。

●第[illegible]话《武神装攻[illegible]》中取得该关的熟练度（[illegible]回合内令[illegible]达到指定地点。

●第[illegible]话《会者定离之理》过关时[illegible]的[illegible]主人公（[illegible]、タスク、レオナ）的总等级数在185以上。

●达成以上所有条件后，在第[illegible]话开头的剧情部分会追加台词，选择“[illegible]”路线在剧情结束后即可获得，选择“日”路线则要到合流时才可获得。

ゲシュペンスト Mk-Ⅱ・S

●第[illegible]话《会者定离之理》过关时[illegible]（胡子大叔）的等级在35级以上，击坠数在55以上。

●达成这[illegible]条件以后，在第[illegible]话开头的剧情部分会追加台词，选择“[illegible]”路线在合流时获得，选择“月”路线在剧情结束后即可获得。

[illegible]・ヴァイサーガ（《机战A》主角机）

●第一次分支的“[illegible]”路线第[illegible]话或者“日”路线第[illegible]话中，将[illegible]（W16）击坠或者令其撤退。

●将[illegible]移动到[illegible]离开时所在的位置处，并令其待机。（此处不会有台词或者特别显示。）

●第[illegible]话中令[illegible]（红发BOSS）败退，只败退一次就能触发[illegible]的获得条件（必须是在[illegible]以后），败退两次则触发[illegible]的获得条件，超过两次以后以上隐藏机体就再也无法获得了。

●第24话过关时ラミア的击坠数在55以上。

●达成以上所有条件后，第28话[illegible]就达成相对应的机体登场，如果没有得到隐藏机体，她依旧会开着弓天使强化型登场。

[illegible]オウブレード、G・インパクトステーク（武器）

●在第[illegible]话《来自外星的敌人》中将[illegible]四天王击倒即可获得。不过要求最后才打倒[illegible]（猫脸男），击倒他们同时可以获得钢之魂、勇者之印和高性能电子头脑，不过这样的获得条件以这一关的配置来说是一个很艰巨的任务。

ブーストハンマー（武器）

●第[illegible]话《第三凶鸟》中在[illegible]回合内用[illegible]将初期所有的敌人[illegible]都击坠。

●达成此条件后本关的剧情结束后即可获得。

グラビトン・ランチャー（武器）

●第[illegible]话《要保护的东西》中用[illegible]乘坐的量产型[illegible]Mk-Ⅱ将杂兵全部杀死。

●如果达成上述条件，第[illegible]话[illegible]的机体上就会增加[illegible]这个武器。

G・インパクトステーク、ネオ・チャクラムシューター

●第30话《武神装攻[illegible]》中[illegible]换乘到[illegible]以后，不要击坠任何敌机过关。

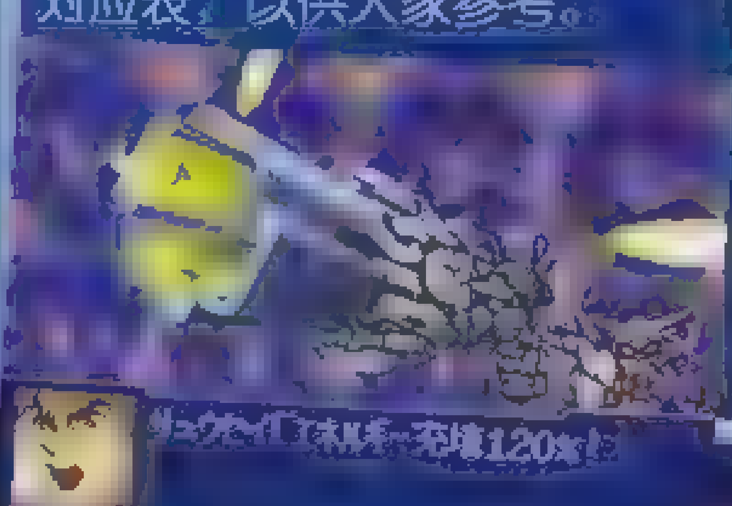
●达成上述条件后，在第[illegible]话开头会追加台词，路线选择以后就可以获得上述武器。

TIPS

SRX是本作中最强的超级系机体之一，其单体作战时的超高攻击力以及三人份精神已经十分强大了，而与R-GUNパワード的合体攻击“天上天下一击必杀炮”更是己方最强大的招式。如果非要给它找缺点的话，除了需要固定占据4个出战名额以外，招式所需要的气力值太高也是一个问题。为了解决气力的问题，可以在作为合体主体的R-1上装备两个加10点出场气力强化芯片“ねじりハチマキ”，配合主机师隆盛的击坠ACE后的5点气力奖励，SRX在不用激励提升气力的条件下，一合体就可以达到125的气力值！

合体攻击

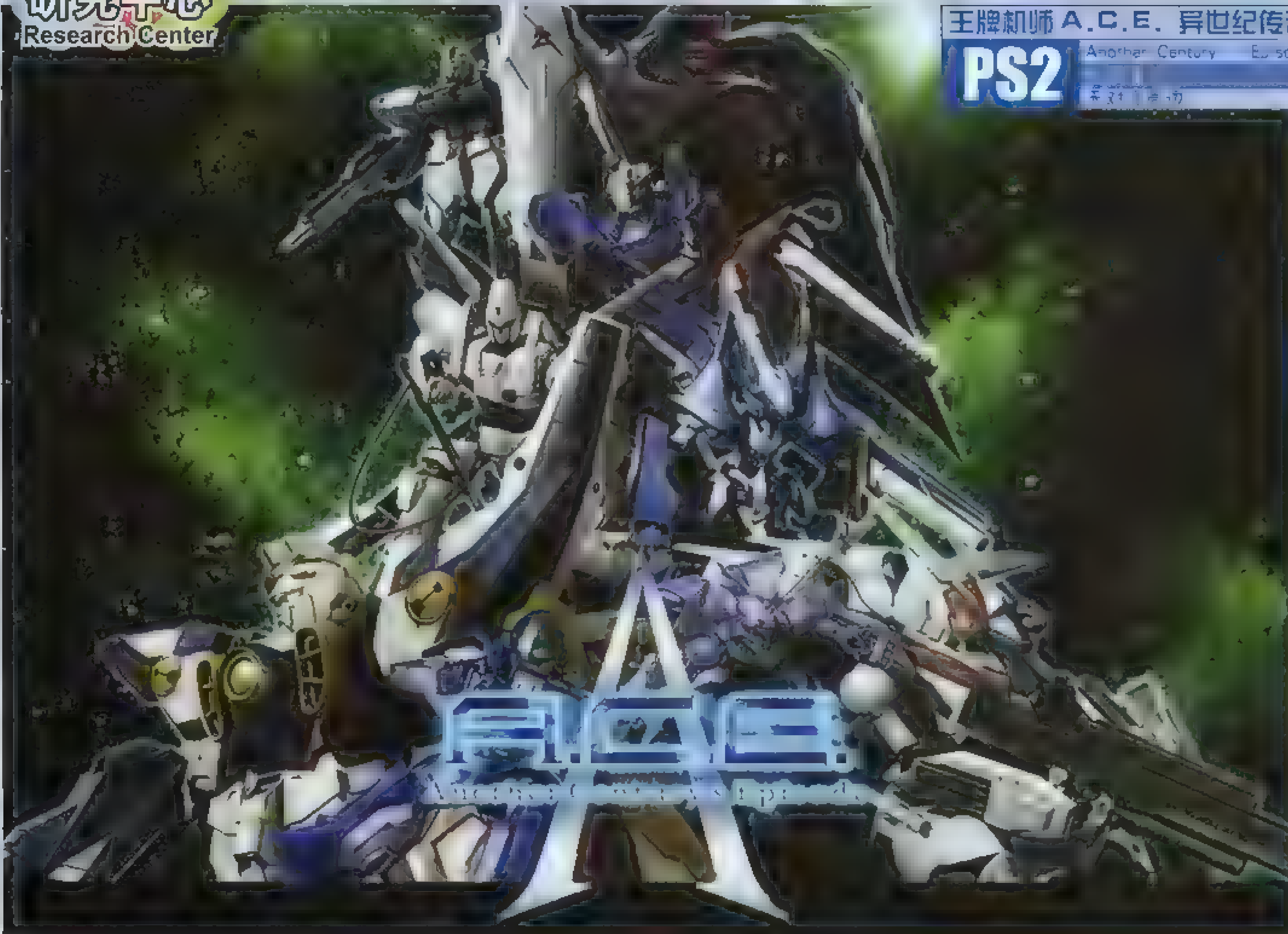
由于本作中武器改造是每个武器独自分开的，所以要想提升合体攻击的武器威力，必须将参与合体攻击的各个机体上作为基础的对应武器进行改造才可以。这里放出所有合体攻击的基本武器对应表，以供大家参考。



合体攻击名称	参与攻击机体	合体攻击基础武器
ランページ・ゴースト	アルトアイゼン＋ヴァイスリッター	リボルビング・ステーク & オクスタンランチャーW
ランページ・ゴースト	アルトアイゼン・リーゼ＋ライン・ヴァイスリッター	リボルビング・バンカー & ハウリングランチャーX
龙卷斩舰刀	ダイゼンガー＋アウセンザイター	斩舰刀・云耀の太刀 & シュツルム・アングリフ
フォーメーションR	R-1＋R-2＋R-3	T-LINKナックル & ハイゾルランチャー & ストライクシールド
天上天下一击必杀炮	SRX＋R-GUNパワード	天上天下念动爆碎剑 & ハイパー・ツイン・ランチャー
ツインバードストライク	ビルトビルガー＋ビルトファルケン	スタッグビートル・クラッシャー & オクスタンライフルW
ロイヤルハートブレイカー	フェアリオンS＋フェアリオンG	ソニックドライバー & ソニックドライバ

www.plumbook.cn

文 沙罗



王牌机师 A.C.E. 异世纪传说 Banpresto FromSoftware ACT
PS2 Another Century Episode 2005年1月27日 日版
推荐玩家年龄 全年龄

有幻想过《超级机器人大战》的动作版吗？有想过动作版是什么样的吗？想试试这样的一款动作版游戏吗？现在，FromSoftware和Banpresto这两个厂商已经协手帮我们解决了这个问题。由FromSoftware制作，Banpresto发行的全新"超级机器人大战"动作版，不仅令原本Q版的人气机体换成了帅气的等比例，使原著中那些著名的机体得以再现，还特别编制了一个原创的庞大故事，将玩家游戏时的兴奋感一口气提升到了细致。

基本操作

L1	アタッチ武器1
L2	アタッチ武器2
左摇杆	机体的移动／旋转
右摇杆	视点移动
□	主武器
△	锁定 解除
○	副武器
×	推进器冲刺 ON/OFF
R1	上升
R2	下降
L3+R3	特殊武器／能力（限手动操作时有效）

机体的强化改造

在每关结束以后，玩家都可以对机库中现有的机体进行改造。此外，在第4关结束后，还可以首次对战舰的设施进行改造。由于战舰的改造只有每过几关后才能够进行，所以建议优先改造战舰。需要注意的是，改造机体及战舰是需要花费每关结束后所得到的ACE点数（详细内容见后文）的。



战舰改造项目

战舰可以改造的项目不多，只有ハンガー、仓库和修理效率这三项。其中，ハンガー可以增加机体的战舰搭载数，仓库可以增加修理资材的量，而修理效率则能够提高机体修理时的效率，以减少所消费的修理资材。

等级	ハンガー	仓库	修理效率
1	500	500	500
2	1000	1000	1000
3	1500	1500	2000
4	2000	2000	3500
5	3000	4000	5000
6	4000	6000	7500
7	6000	8000	10000
8	1000	12000	15000

机体强化项目一览

种类	效果	ACE点数
装甲	防御力上升、移动性能下降	500
速度	移动性能上升、防御力下降	500
バーニア	能量上升、移动性能下降	750
出力	移动性能上升、能量下降	750
运动性	运动性能上升、旋回性能下降	1500
旋回性能	旋回性能上升、运动性能下降	1500
兵器出力	兵器出力上升、兵器性能下降	1000
兵器性能	兵器性能上升、兵器出力下降	1000

机体参数一览

防御力	防御力越高所受伤害越小
移动性能	移动速度
旋回性能	转身的速度
能量	推进器槽的减少率
运动性能	硬直时间的长短
兵器出力	武器的攻击力及防护罩的产生时间
兵器性能	武器的连射性能以及近战武器的长度

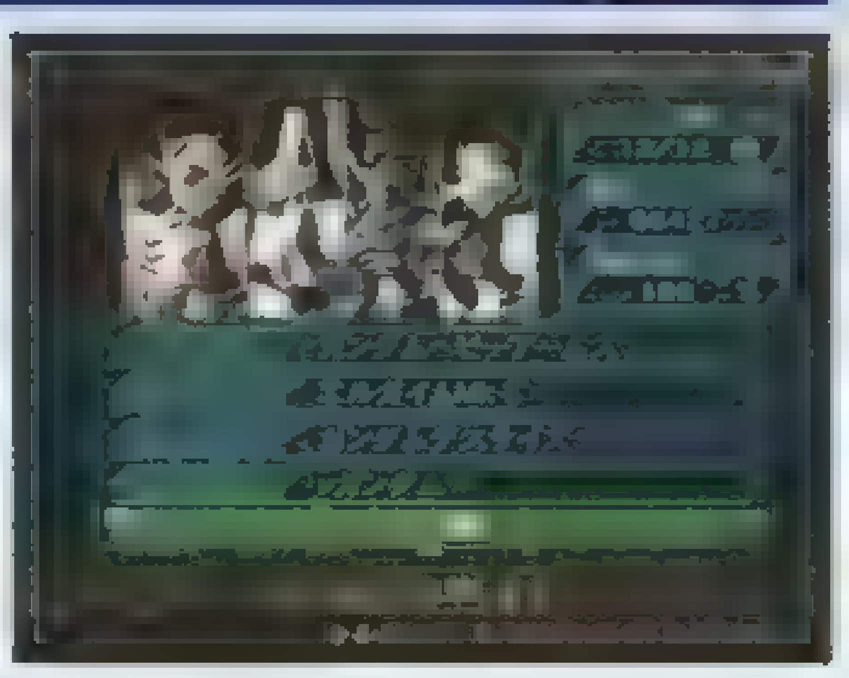


出击准备

在每关出击前，大家都可以了解到该关卡的剧情，以及作战的任务内容，同时也能够选择出战的机体并修理受到损伤的机体。无论是修理机体，还是购买新机体，都要消耗一定数量的ACE点数或修理资材，如何才能够节约这些资源，就是玩家们需要考虑的问题了。

自机与僚机的选择

在出击前玩家要进行驾驶的机体以及出战僚机的选择。僚机的出战机体越多，那么在任务中敌人登场机体的HP量就越少。这对战斗的发展就会更加有利。同时，在战斗中听听那些僚机的对话，也是非常有趣的。惟一的缺点，就是这些僚机的HP也会在战斗中不断减少，过关后需要进行修理。



机体的修理

在激烈的战斗中机体自然而然会受到不少的伤害，不过这些损伤在过关后是不会自动进行恢复的。想要进行机体的修理，就只有在每关的出击前，消费一定量的修理资材来进行修理。修理资材的数量有限，一般完成个5、6关后才能进行补充，所以建议大家在出击时尽量不要修理那些只有少量损伤的机体，以便节约开支。



©サンライズ ©ジーベック/1998 NADESICO製作委員会 ©創通エージェンシー・サンライズ ©2005 FromSoftware,Inc. ©BANPRESTO 2005

ACE 点数获得标准

在每关结束后都能够获得一定的ACE点数“エースポイント”。ACE点数的取得数量，是根据下表中的12项参数来制订的。不过，每一项参数在每一关中，都有一定的点数上限，也就是说，就算玩家在某一项目中所得的点数再高，也不会得到超过上限的量。此外，在过关后，电脑会自动通过玩家所获得的点数给予一个相关的评价。

AC点数的判定标准	
获得点数	评级
8000以上	AC
6000～7999	VETERAN
4000～5999	LEADER
2000～3999	PILOT
0～1999	ROOKIE



◀在关卡结束后的战报一览中，按下□、△等不同的按键可以详细地看到ACE点数的获得情况，以及机体的击破率和损伤率等等。

参数项目

移动距离	任务中移动距离越少，获得点数越多。
过关时间	过关所用时间越少，获得点数越多。
越界次数	任务中超过边界的次数越少，获得点数越多。
回避率	回避敌人攻击的次数越多，获得点数越多。
最大CHAIN时间	达成的CHAIN时间越高，获得点数越多。
击破率	击破的敌人越多，获得点数越多。
命中率	命中敌人的次数越多，获得点数越多。
会心一击率	命中敌人时显示会心一击的次数越多，获得点数越多。
被打硬直次数	被打成硬直状态次数越少，获得点数越多。
死角伤害次数	被从死角打中的次数越少，获得点数越多。
被伤害值	机体受到的伤害越少，获得点数越多。
防御对象伤害	在进行护卫任务时，护卫目标的HP越多，获得点数越多。

隐藏机体

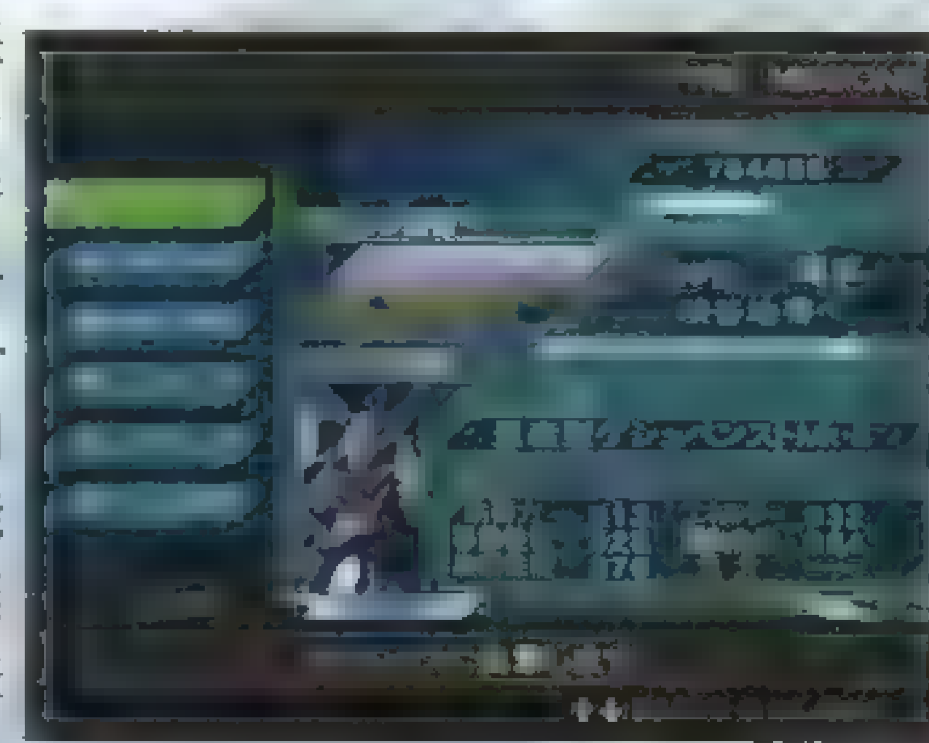
通关	ユウブレン、キュベレイ
完成EX任务1	ザカール
完成EX任务2	サザビ
达成SECRET5个以上	アルストロメリア
达成SECRET10个以上	アモンデュール・スタック
达成SECRET15个以上	アシュラテンプル
达成SECRET25个以上	バウンドドック
达成SECRET30个以上	ズワァース
达成SECRET35个以上	バロンズゥ
达成SECRET40个以上	オージ
达成SECRET45个以上	ギルガザムネ
使用25台机体完成同一关任务	トールギス
使用同一台机体取得30个关卡的エース级评价	エピオン

SECRET（シークレット）一览

Mission	SECRET达成条件
1	1分钟内将演习机体全灭
2	击破テスカスタム
3	オーガニック・プレート取得
4	CHAIN连到60秒以上
5	オーガニック・プレート取得
6	击坠直升机
7	击坠直升机
8	全雷达设施防卫
9	1分钟内将卫星、ブレイバー全部击破
10	CHAIN连到120秒以上
11	1分钟以内成功救出シャトル
12	过一段时间后マスドライバー自动停止
13	市街的损坏率在3%以下
14	全灭バッシュ部队
15	过一段时间后ギルガザムネ停止
16	过一段时间后敌战舰停止
17	破坏掉リーブラ的主炮
18	2分钟内将クレーブス部队全灭
19	击破敌人司令车辆
20	议会本部的损坏率在20%以下
21	将ドロ部队全灭
22	CHAIN连到60秒以上
23	取得オーガニック・プレート
24	令ウィル・ウィプス撤退
25	击破リスニル
26	CHAIN连到160秒以上
27	击破グルーン
28	取得オーガニック・プレート
29	全部防卫部队生存
30	支持率达到100%
31	发现隐藏道路
32	击破所有スペースグライア部队
33	100秒内击破バウンド・ドック
34	全灭敌部队
35	友军的リーオー机体幸存
36	敌全灭（包括炮台）
37	グラン・ガラン的HP在80%以上
38	让ナデシコC击破15台敌机
39	不击中友军的机体“ガルダ”的情况下过关
40	将ポセイダル像、全部炮台破坏
41	将机雷全部撤去并击破ビルゴ
42	击破ギラ・ドーガ
43	全灭ギラ・ドーガ部队
44	全灭积尸机部队
45	HP50%以上的情况下击破サザビー

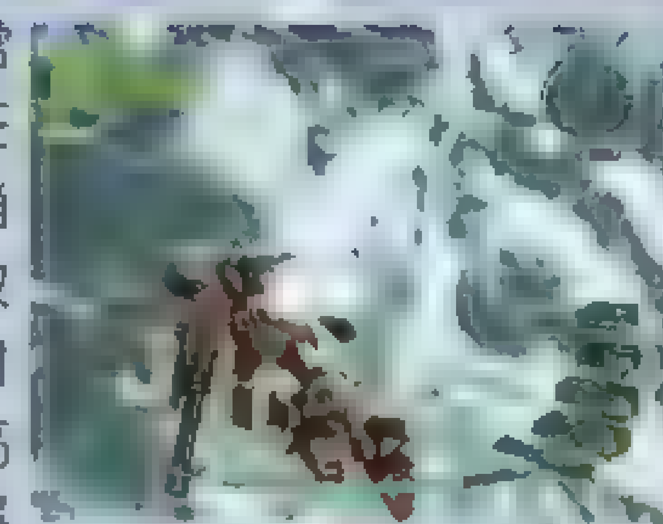
注：关于SECRET一览中取得“オーガニック・プレート”，这些东西一般都是随机分布在几个特定地点的。由于雷达上不会显示，所以只能用肉眼进行确认。在靠近后可以进行锁定，再按□键获得。

自由任务



本作除去隐藏关卡的话，一共有45个关卡，然而仅将游戏通关一次，通常是完成不了全部45个关卡的。不过在通关之后的自由任务中，玩家可以任意选择全部的45个关卡外加两个EX关卡进行游戏，同时在自由模式中获得的点数值都能够进行保留和累积。在自由任务模式中，电脑会自动显示出每一个关卡所需要玩家达成的秘密条件，以及使用哪些机体完成了该关卡。同时，在游戏通关后，ユウブレン、キュベレイ这两架隐藏机体就能够直接使用了。相信许多喜爱哈曼·卡恩的玩家，是绝对不会错过キュベレイ这台机体的吧？

EX任务



附加的两个EX关卡比较类似于我们通常所说的“生存模式”。玩家只需要不断将出现在眼前的一批又一批的敌人打败即可。虽然每消灭一批敌人，HP会自动进行回复，但出现的敌人都是BOSS级的强敌，并且经常会出现3对1甚至6对1的场面！所以说难度还是相当高的。建议在遭到敌人的围攻时，最好能够先将弱小的敌人击破，尽量达成1对1的战况。一旦变成了1对1，敌人就基本上不是我方的对手了。



推荐机体 重装高达

这部高达集合了强大攻击力、多武器、高防御力等优点于一身，可谓是一个“会移动的兵器库”。虽然论运动性论移动力甚至是防御力，在它之上的机体还有许多，但该机体可以改造的空间余地很大，并且装备了许多可在远程时使用的导弹，远攻近攻能力均极为优秀。此外它的特殊武器是“全弹发射”，命中率高不说威力也奇大无比。最最重要的一点，是在进行1对1的BOSS战时，重装高达能够在远处不断使用导弹逼迫对手不能靠近，如此便能够将对手活活“屈死”。





继去年7月留下无数悬念的《数码恶魔传说 天魔变》（以下简称为《DDS》）之后，Atlus以极快的速度推出了续作。这次的《DDS2》故事紧接前作，把前作未解的谜团和所有世界毫无保留全部公开，并在系统上作了相当大的改进，使各种设定更加人性化，人物的发展更自由。有别于前作的沉稳，本作故事情节紧凑，音乐也重新制作，使游戏节奏一下子加快了不少，各方面都给玩过前作的玩家耳目一新的感觉，可以说是风格独立的作品。考虑到大部分喜欢这款游戏的朋友都已经在寒假期间通关了的缘故，因此这里就只为各位献上所有隐藏BOSS的地点以及应对方法吧，祝各位玩得愉快。

文 YHVH

研究中心 Research Center

PS2		
数码恶魔传说 天魔变2	Atlus	RPG
DIGITAL DEVIL SAGA2 アバタール・チューナー	2005年1月27日	日版
[illegible]	[illegible]	[illegible]日元
无对应周边		

全隐藏BOSS战斗手册

与隐藏BOSS作战最重要的一点就是各种能力辅助魔法，各种能力上升、下降魔法、デクンダ、デカジャ以及全能力上升的合体魔法突击之狼烟最好都能够使用。

大天使ウリエル（2回行动）

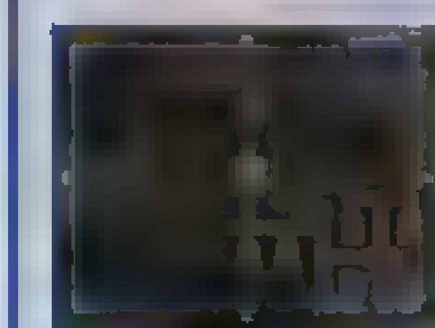
所在位置：EGG施设B13Fキュビエ症候群研究室

HP：3388～3550

特技：ジャッジメント/エクスプロード/ユピテルの怒り/マハンマオン/脑天割り/ジオダイン/メギド/メギドラ/マハジオダイン/アギダイン/マインドチャージ/デモンレイヴ

相性：火炎吸收/冰结弱





战斗要点：ウリエル常常使用全体破魔魔法，己方只要有同伴装备破魔反射的业轮即可；体力减少一定程度后他会使用マインドチャージ+ジャッジメント的强力组合，效果为全员火炎属性大伤害+防御力下降，务必用火炎ブレイク进行防御；己方用物理特技或冰结魔法攻击即可。

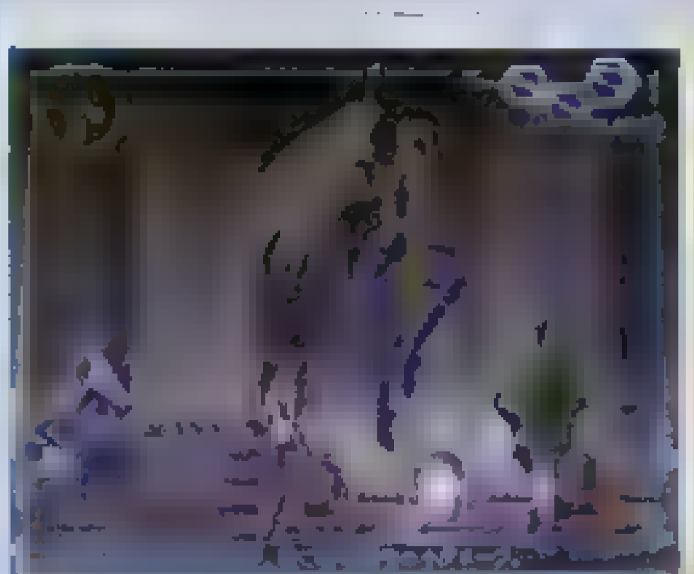
大天使ラファエル（2回行动）

所在位置：收容所1F取得腐肉缶诘之处（ベルトコンベア最终地点）

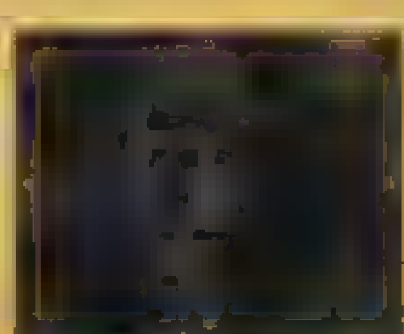
HP：3212～3520

特技：ザンダイン/マハザンダイン/天羽之舞/ランダマイザ/大毒牙/マハンマオン/ジオダイン/ラクンダ/マハジオダイン/アカシックバリッ/光卷地狱/默示录

相性：冲击吸收/电击弱



战斗要点：前期多使用单体电击、冲击魔法和大毒牙，破魔攻击使用较少，不过为保险起见还是建议将破魔反射的业轮装备上；体力减少到一定程度之后就会使用全能力下降、全体电击、冰结大伤害魔法和全体大伤害物理攻击特技，此外还有专用特技天羽之舞，效果为全员冲击属性大伤害+素早下降，记得用冲击ブレイク进行防御；物理攻击对ラファエル伤害不高，最好使用电击系魔法攻击。



大天使ガブリエル（2回行动）

所在位置：カルマ协会20Fヘリポート

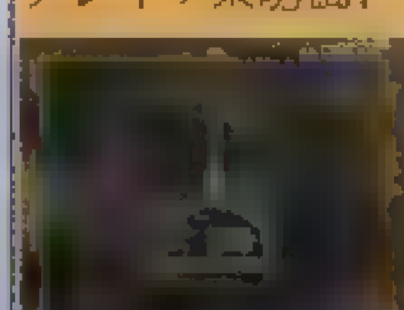
HP：3272～3515

特技：ニューロクランチ/サイレントハウル/テンタウラー/绝世的肉体/マハムドオン/丑の刻参り/色即是空/慈爱の微笑み/デモンレイブ

相性：冲击弱

战斗要点：ガブリエル的主要攻击特技是各种异常状态魔法和咒杀属性魔法，如果此时已经习得"BSブレイク"魔法的话只要每回合都使用就很安全了；至于咒杀魔法，装备上咒杀反射的业轮就能保证安全；其专用特技慈爱の微笑み是混乱+魅了效果，同样可以用BSブレイク来防御；ガブリエル弱点为冲击，务必全员持有冲击属性攻击魔法。另外，シエロ由于相性问题，最好不要参加此战。





大天使ミカエル（2回行动）

所在位置：占据された地下街——地上（需要先将其他三个大天使击倒）

HP：5070～5350

特技：デモンレイヴ/ブフダイン/アギダイン/テラダイン/ジオダイン/ザンダイン/色即是空/大冲波/光卷地狱/エクスプロード/ユピテルの怒り/ヘヴィーロック/破邪の光刃/アカシックバリッ/メギドラオン

相性 无弱点

战斗要点：本战要依次打败ウリエル、ラファエル和ガブリエル后才能与ミカエル战斗，之前三人打法还是和第一次打时相同，不再赘述。对ミカエル时千万不要将辅助魔法加满，能力上升和下降都只使用两次即可；前期ミカエル使用各种属性魔法和全体物理特技，体力见红之后会使用超强力特技破邪の光刃，效果是物理复数次特大伤害+全能力下降效果，可以用フィジカルミラー进行反射（最好方法是将ミカエル体力打到见红时，马上使用一个フィジカルミラー，这样的话ミカエル就会被自己的攻击反射至死）；ミカエル本身相性没有任何弱点，用魔法攻击或是物理攻击玩家们可以自行选择。

P.S：打败四大天使之后回到记录点追加讨龙皇斗罗。



&3DM-SM

魔族ジャックフロスト（2回行动）

所在位置：太阳第三层3F（必须已经答对ジャックフロスト的100个问题）

HP 4965～5300

特技：すっごいブレス（单体复数回冰大伤害+高机率冻结效果）/ギガバイオレンス/メギドラオン/テンタラフー/ジオダイン/デカジャ/デクンダ

相性：冰结吸收/火炎弱

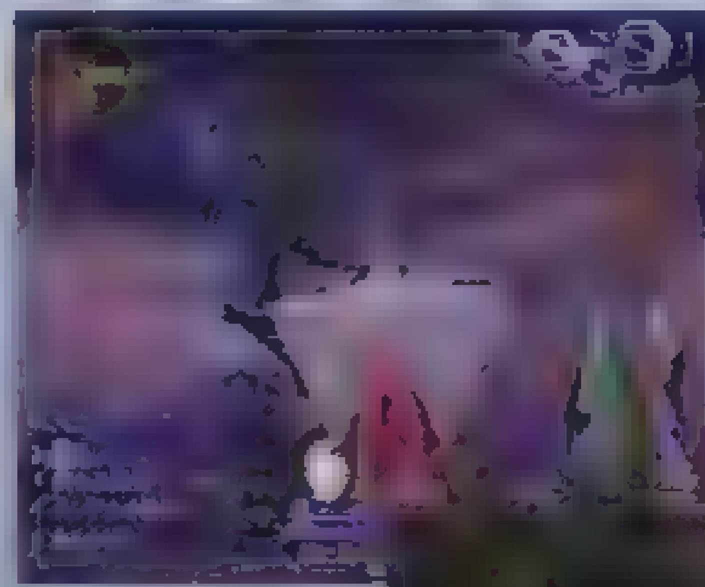


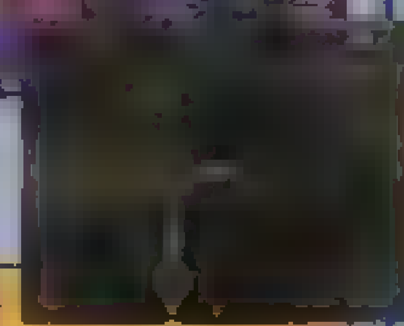
战斗要点：ジャックフロスト的专用特技すっごいブレス效果为单体复数冰结大伤害+高机率冻结，被冰结后它会马上使用ギガバイオレンス增加4个行动力并且用物理攻击追打被冰结的角色；如果己方使用冰结ブレイク类的特技，它就会改用メギドラオン进行连续攻击，不过只要己方辅助魔法使用得当的话，就不会有什么危险；攻击方面，全员装备火炎属性魔法即可，ゲイル的隐藏特技ピュルリプレゲトン在本战[illegible]。

P.S：打败ジャックフロスト后可以获得祸的[illegible]ルーリング。

©ATLUS 2004,2005 原案 [illegible] 美術設定：[illegible]

破坏神シヴァ（2回行动）





所在位置：太阳第六层3F记录点左侧房间

（必须取得バールヴァティ捧落的贵重物品“ピナーカ”后才能与其战斗）

HP：9560～10080

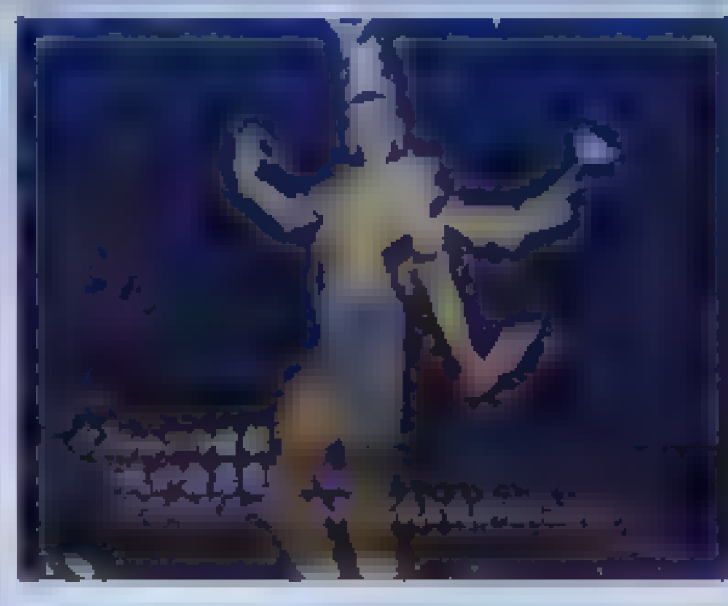
特技：メギドラオン/ロストワード/サードアイ/终わる世界/默示录/マハムドオン/パワーチャージ/冥界の门/大虐杀/色即是空/マジックチャージ/ギガバイオレンス/デクンダ/デカジャ

相性：物理吸收/属性防御每回合变化

战斗要点：首先要注意的一点还是不要将能力上升和下降的辅助魔法加到最大（各用两次即可），否则轮到シヴァ行动时他就会使用几乎是必杀的攻击组合；シヴァ的攻击多为万能属性攻击，己方一定要有人装备对万能属性强的业轮；シヴァ专用特技サードアイ效果为全体万能属性攻击+混乱效果，己方全员务必装备“神经デストロイア”来防御混乱；进攻方面，由于シヴァ的属性变化没有规律可循，所以使用マインドチャージ+万能属性攻击的组合是最保险的打法。

P.S：击败湿婆后获得“ブレスリング”，回到记录点追加不动曼斗罗。

魔神ヴィシュヌ（2回行动）



所在位置：太阳第六层3F记录点右侧房间

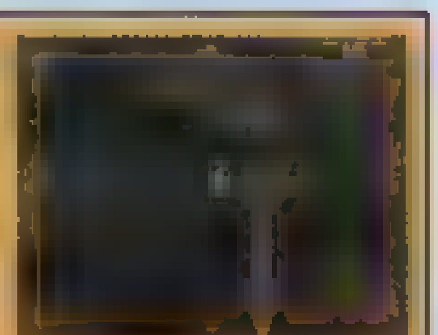
（必须取得ナラシンハ捧落的贵重物品“ナンダカ”后才能与其战斗）

HP：9850～10210

特技：ラクンダ/デクンダ/デカジャ/マカカジャ/色即是空/默杀/杀神/默示录/マハブフダイン/マハラギダイン/バイオレンス/チャトゥルブジャ

相性：变化

战斗要点：与ヴィシュヌ战斗前全员务必持有魔封デストロイア，如果是BSデストロイア的话就再好不过，这样就可以完全无视异常状态特技；战斗初期ヴィシュヌ的行动方式是一回合只用物理攻击或者只用魔法攻击，用魔法攻击时其相性为魔法吸收，用物理攻击时其相性为物理吸收；当其体力减少到一定程度后就会使用デクンダ或デカジャ将辅助效果打消，然后连续使用チャトゥルブジャ（全体万能属性复数大伤害且绝对不会MISS）进行攻击，此时一定要马上将辅助魔法加到最高，然后每回合保持全员HP全满，另外必须要有一人装备对万能属性强的业轮；由于ヴィシュヌ相性会变化，所以在攻击手段上还是以万能属性为主吧。



P.S：击败毗湿奴后获得“オーラリング”，回到记录点追加光神曼斗罗。

死神セト（2～3回行动）

所在位置：太阳第五层4F

（需要将湿婆和毗湿奴打败后才能打开3F之前一道不能进入的门，在该通道内的梵文区域中移动时体力会不断减少，类似《真・女神转生3 狂热版》中的诅咒回廊）

HP：22244～22505

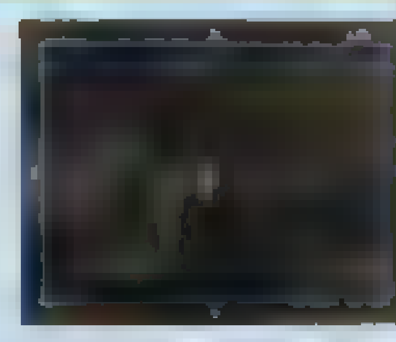
特技：デクンダ/デカジャ/冥界の门/サイレントハウル/メギドラオン/パワーチャージ/默示录/ランダマイザ/パワーチャージ/マハリターナー/色即是空/终わる世界/アゲンストペイン/妒みの暴压/沙漠の风

相性：物理强

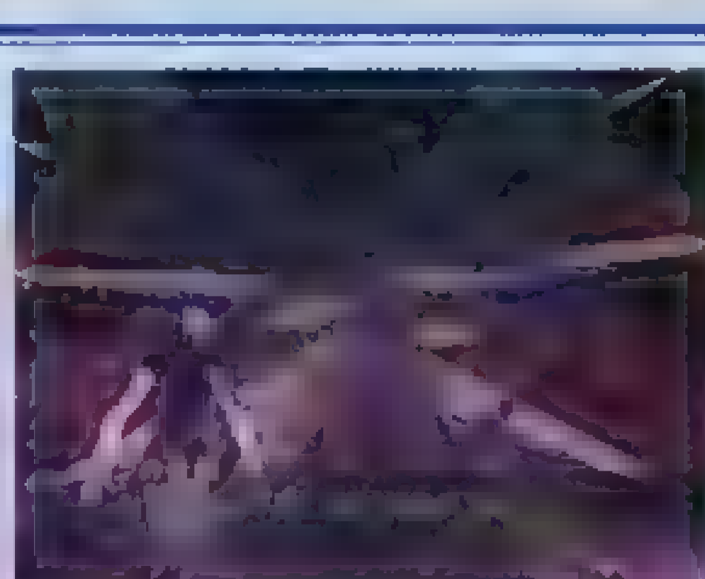
战斗要点：与セト交战前务必做好以下准备，全员装备咒杀デストロイア和BSデストロイア（至少也要是魔封デストロイア），然后让HP最高的同伴装备对万能属性强的业轮；战斗时辅助魔法同样不要放满二次，保持在1-2次即可；初期セト最具威胁的特技就是会心率极高的单体万能大伤害特技アゲンストペイン，己方回合结束前只要保证全员HP至少在700或者更高；随着セト体力减少，它会开始使用妒みの暴压（全体万能特大伤害，使用者HP越低威力越大，最有威胁的一招）和沙漠の风（单体万能吹飞攻击），记得同伴被吹飞后马上在下个回合再次唤出（注意被唤出来的同伴之前的辅助效果全部被打消）；整场战斗最重要的一点就是随时注意辅助魔法的使用，把握好这一点就能比较轻松地获胜了。至于攻击方面，各种属性魔法和万能属性特技都可以，不要用物理特技就行。

P.S：胜利后获得アボイドリング，如果此时已经将全部カルマリング集齐的话，前往太阳第二层与研究员交谈可以获得“マスターリング”，回到记录点后追加恶神曼斗罗。





魔王サタン（5回行动）



所在位置：太阳第五层6F

（打败セト后继续往上前进即可）

HP：30000

相性：每回合变化，4回合为一周期，对万能强

サタン专用技能

汝の衣は无力なり：技能、业轮所追加的相性全部抵消，只保留角色本身的基本相性。

神の息吹：全体9999伤害，回避不能，只能用技能“デスキャンセラ”生存。

魅惑の果实：全体100%魅了，回避不能，可以用BS、魅惑ブレイク防御。

神の裁き：单体100%万能即死，回避不能，目标为队伍中魔最低的单位。

サタンの行动方式

通常攻击方法

HP＝30000～15000

全属性单体大伤害魔法/マハンマオン/マハムドオン/メギドラオン/色即是空/ランダマイザ

HP＝15000～7500

全属性单体大伤害魔法变为全属性复数体中伤害魔法

HP7500以下

全属性复数体中伤害魔法变为全属性全体大伤害魔法

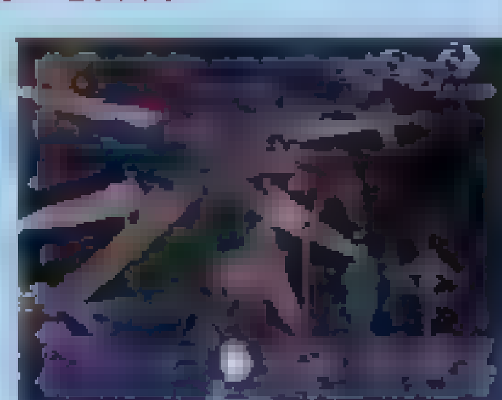
追加HP全回复魔法“ディアラハン”

特殊攻击方法

固定回合或自身状态变化时一定使用

HP＝30000～15000

汝の衣は无力なり（战斗开始时必使用）/神の息吹/デカジャ/デクンダ



HP＝15000～7500

追加“魅惑の果实”

HP＝7500以下

追加“神の裁き”

神の息吹对应方法以及其他

战斗开始后サタン会优先行动使用“汝の衣は无力なり”，耗去1个回合。接下来在4＋4×n（n为0以上的整数）回合即会使用“神の息吹”，只要被其使出这招就必死无疑；不过还是有回避的方法——只要我方人员全能力上升到极限（利用合体特技“突击の狼烟”来提高能力），“神の息吹”会改为使用“デカジャ”，只要有人全能力到达极限即可。“デクンダ”使用条件为サタン任何一项能力最低，也可以利用这一点来改变攻击手段，所以要随时保持ランダマイザ×2或能力上升×2的状态以防不测。

此方法可以维持到HP15000，HP达到15000～7500时サタン行动会产生变化，1＋4×n回合开头使用“诱惑の果实”，必须使用“BSブレイク”或“诱惑ブレイク”进行防御。

HP降至7500以下之后在2＋4×n回合开头サタン会使用“神の裁き”，即最后攻击手段将变为：1＋4n回合——诱惑の果实/2＋4n回合——神の裁き/3＋4n回合——神の裁き/4＋4n回合——神の息吹或者デカジャ，而且在HP1500以下就会使用“ディアラハン”回复全部HP，注意サタン不像《DDS》中的人修罗只会使用一次回复魔法，只要HP在特定数值轮到其行动时就肯定会使用，所以与其战斗时一定要准备纸笔或计算机算准サタン的HP数值，在サタンHP剩余不到1500时，马上使用仅有的一个威压の魔石增加行动力，在一个回合内将其击倒即可。

サタン相性变化

サタン本身对万能属性强，所以用物理和属性魔法的攻击效率是最高的，以下为サタン的属性变化一览。（○代表攻击有效，×代表攻击反射）

回合数	火炎	冰结	[illegible]	电击	冲击	物理
1＋4n	○	○	○	○	○	×
2＋4n	×	×	○	×	○	○
3＋4n	○	×	○	×	×	○
[illegible]＋4n	[illegible]	○	×	×	×	○



M-SMV

文 Gouki



biohazard 4	Capcom	ACT
NGC biohazard 4	2004年1月27日	日版
	[illegible]	[illegible]日元
PS2版预定2005年末发售		推荐玩家年龄 17岁以上

《biohazard 4》最难的并不是通关之后的Professional模式，而是迷你游戏THE Mercenaries（佣兵模式）。不要以为这个模式只是让诸位体验一下使用不同角色杀敌的快感——佣兵模式的独到之处也许会让你感觉是你自己被游戏“玩”也说不定！佣兵模式最开始只能使用Leon，以四星评价破“村庄”关卡可以使用艾达，破“城堡”关卡可以使用克劳撒，破“军事基地”关卡可以使用汉克，破“水上世界”关卡可以使用一身黑西装时时刻刻都在耍酷的威斯克。当然，我们最终目标是全部角色所有关卡五星级的评价，取得最终最强的究极武器——Handcannon！

嘿！你要拿这个家伙去猎大象么！



很难想象一枪击毙电锯男的场面？——这把.50口径的手枪加农炮绝对能让你发疯！除BOSS之外的敌人全部一击必杀！巨大的枪声和后座力都在提醒你这支手枪的本质其实是一个小型加农炮！佣兵模式全部角色所有关卡五星级评价之后，我们就可以在二周目游戏开始时从武器商人那里免费得到这把枪。——不过在这里有一个小小的难题，那就是初期状态的Handcannon只有3发子弹，并且，它的子弹是不能够和.45口径的Killer7或者Broken Butterfly通用的。游戏设计者的用意很简单——先把它的各项能力全部升满级之后再使用，这总共需要花费70万，如果诸位平时够节俭的话，那就可以从游戏初期拥有一把威力99.9并且子弹无限的Handcannon了！

佣兵模式介绍

佣兵模式的目标是在一定时间内尽可能多地连续杀敌，因为这样可以造成更高的得分——衡量佣兵模式成绩的标准就是分数，超过4万分得到四星级评价，超过6万分即得到五星级评价。

每个关卡的起始地点都不是固定的，所以说熟悉关卡地图是通向胜利的第一步。敌人的出现方式也是阶段性的，杀完一批，再来一批，**采取逐步推进的办法才能尽可能多的杀敌**。

佣兵模式比较强调从敌人的包围圈中“突围”，**注意要让自己时刻处于一个能攻能守的位置**，“至死地而后生”不是佣兵模式提倡的做法，最理想的状态是将敌人吸引到一个狭长的胡同时用高攻击力的武器连续轰杀之，又或者居高临下瞄准敌人头部秒杀之。

连续杀敌只能够获得分数奖励，**想要延长自己的游戏时间必须要找到关卡中的“沙漏”来增加时间**，关卡的限定时间没有上限，如果你愿意，可以在游戏初期就将“沙漏”全部取得。“沙漏”的位置在地图画面中以“★”来表示，非常明显。

获得高分的另一个关键是红色的“宝箱”，打开宝箱取得特殊道具之后，在接下来的30秒钟内每杀死一名敌人就可以1000分的额外奖励，一定要好好利用宝箱！

艾达



初始装备：手枪（20发）、TMP（100发）、狙击枪（12发）、狙击枪瞄准镜、手枪子弹（30发）、TMP子弹（100发）、狙击枪子弹（5发）、燃烧手雷（3颗）、急救剂（1个）

在另一个模式Assignment Ada中我们也能够使用艾达，与里昂比起来艾达有行动更加迅速的特点。手枪击中敌人的头部或者腿部使其暂时失去行动能力之后，靠近敌人就会使出与里昂类似的特殊动作一脚踹翻敌人，很有观赏性。需要特别注意的是艾达没有匕首之类的副武器，所以当艾达弹尽粮绝的时候就意味着完全失去了抵抗力。在对付大批敌人的时候，手雷比TMP管用，狙击枪的威力是最大的，可以用来对付每个关卡里的“大家伙”。

角色分析

里昂



初始装备：手枪（21发）、手枪子弹（90发）、霰弹枪（13发）、霰弹枪子弹（10发）、急救剂（1个）

里昂肯定是玩家最熟悉的角色，他的初始装备比较平衡，单对单时就使用手枪，以一当十那当然就得霰弹枪来开道了，在弹尽粮绝的时候还有匕首可应急。里昂初期状态下是没有手雷的，这可能是武器装备上惟一的缺点。

汉克



初始装备：TMP（100发）、TMP子弹（50发）、手雷（3颗）、急救剂（1个）

用一句话来概括汉克就是——“果然是第四幸存者！”汉克让我们充分感受到了《BIOHAZARD2》第四幸存者的难度以及——“居然拿把TMP就敢独闯龙潭，实在太佩服你了，汉克！”

在游戏正篇里使用过TMP的玩家都应该能够体会到TMP的特点：威力小并且子弹消耗快，只能作为辅助武器点缀一下。TMP到了汉克手里，也玩不出什么花样，好在汉克的特殊技非常劲爆——敌人抱头站立时靠近为扭断脖子，倒地捂腿时靠近为一腿踢飞！特别是前一招如果运用得当，村庄关卡的电锯大妈可以“扭之而后快”！——话虽如此，但汉克的的确确是这5名角色中使用难度最高的角色，特别是在对付城堡关卡里的“铁面钢爪男”和水上世界关卡里的“电锯之王”时更是难得让人有些抓狂！

克劳撒



初始装备：弓箭（30支箭）、闪光手雷（3颗）、急救剂（1个）

不要看克劳撒的装备很简单——他绝对是这5名角色当中最好用的。克劳撒有和里昂一样的副武器匕首，并且弓箭的威力十足，普通敌人基本上两箭一个；最为特别的是克劳撒有将左臂变为“手刀”的超能力，当克劳撒的左臂泛红光之后，按下X键就能够变成手刀，A键攻击，手刀所触及之处全部灰飞湮灭！可以说如果将此项能力运用熟练之后，取得每个关卡的五星评价简直就是唾手可得！

威斯克



初始装备：手枪（25发）、Killer7（10发）、狙击枪（24发）、狙击枪瞄准镜、手雷（4颗）、闪光手雷（3颗）、燃烧手雷（1颗）、急救剂（1个）

武器不少，子弹不多，威斯克基本的武器配置情况和艾达有些类似，只是多了一把Killer7——但这就够了：不服气就和.45口径的子弹比划比划吧！

威斯克的特殊技和他的那套黑西装一样酷：敌人抱头站立时靠近为一记崩拳击飞！倒地捂腿时为《街霸》里隆的近身HK“高压腿”，这可是让敌人脑袋开花的杀招！够猛吧！——不过，和艾达以及汉克一样，威斯克也没有副武器，所以，谨记！弹尽粮绝=GAMEOVER！

© CAPCOM CO., LTD 2005 ALL RIGHTS RESERVED
www.plumbook.cn

村庄攻略

沙漏数：5个

村庄的地形比较简单，没有太大的高低差。在这里出现的敌人是变异的村民，中间还会混杂着几个电锯大妈——不会有人没有尝过电锯的滋味吧？在前面的“佣兵模式介绍”部分已经提到过，要将敌人吸引到对自己有利的地形再集中轰杀之才能够获得高分——何谓对自己有利？首先是不能腹背受敌，换句话说就是得没有“后顾之忧”，其次就是“人群密集”，不能自己躲到一个小房子里打冷枪，因为时间上不允许；最后就是“高额回报”，这个就稍微有点技术含量了：要利用红宝箱里特殊道具加分的功能让自己获得最大的回报。而在本关卡里能够同时满足这三点要求的地点并不多，把它们找出来，稳扎稳打，几个回合下来突破60000分大关也不是什么难事儿。

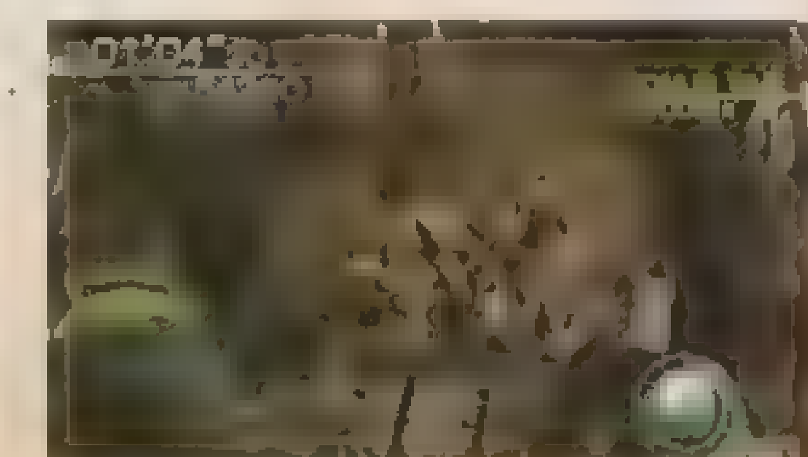
地点1 地图南端，有沙漏的小房子里

如果出发地点是在地图西边角落的话，那么往南走大概几秒钟就可以看到左边是一个仓库（里面有加时间的沙漏），右边就是这个有沙漏的小房间，破窗而入之后你还会惊喜地发现这个小房间里有一个红宝箱！这个小房间有两个出入口，分别是门和窗户。找准时机打开红宝箱取得加分道具，再退到角落里守株待兔即可！运气好的话在这里就可以得到接近4万分！不过要懂得见好就收的道理，加分的时间有限，在杀掉头两个电锯大妈之后，就可以抽身离开，前往下一个地点了。



地点2 地图西北角的房间里

这个房间在正篇游戏里是无法进入的，和“地点1”一样，这里也有沙漏和红宝箱。而比地点1更绝的是这里有一个木梯可以爬到二层，让玩家可以居高临下痛击敌人，完全不用担心会受到伤害！需要注意的是，最好是在杀掉两个电锯大妈之后再来这里，否则很可能会出现“冷场”的尴尬场面，另外弹药的储备工作也要做好，否则占据有利地形却因为没子弹而浪费30秒宝贵的黄金时间就太可惜了。如果这两个地点都能够顺利拿下，6万分绝对不是问题！



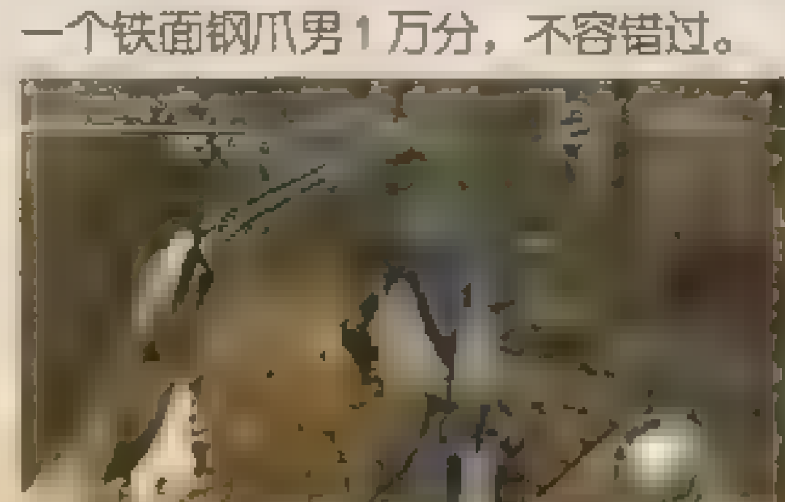
城堡攻略

沙漏数：8个

城堡关卡取得6万分的关键就是要了解敌人出现的规律，城堡地形有比较大的高低差，而且沙漏的分布比较散，所以不能像在村庄关卡里那样兜圈子和守株待兔，必须一块区域一块区域地扫荡过去。在这里出现的敌人是邪教徒，他们的装备就要比村民们丰富多了，镰刀砍刀弓箭一起上，还有不怕被爆头的“头盔男”混杂其中。当然，最头痛的敌人是“铁面钢爪男”，这家伙可比电锯大妈之流难对付多了，他的弱点是背部的寄生虫，除了威斯克大人的Killer7能够从正面啪啪啪几枪摞倒这家伙之外，其他角色遇上他都免不了一场恶战！

铁面钢爪男的对策

铁面钢爪男，盲，但听力极佳，双手装备的钢爪能够轻易取目标首级于一瞬，所以近身不得。可以采用“声东击西”的方法，引他从远处奔过来，然后绕到他身后用强力武器（霰弹枪、狙击枪等）猛轰他背上的寄生虫；或者采用“技术性”更强的方法，大力扔手雷到他的身后，爆一下就能够让他半跪在地上痛嚎。只有TMP的汉克多半需要靠此方法才能顺利克敌。本关卡内共有两个铁面钢爪男，一个会在地图南侧一层的通道上出现，可以把他引到附近的拐角楼梯，这里正是使用手雷的好机会！另一个会出现在地图北侧二层大红门内的广场里，广场中央有几根石柱，可以利用这些石柱来和铁面钢爪男迂回作战。一个铁面钢爪男1万分，不容错过。



军事基地攻略

沙漏数：12个

军事基地关卡的地形纵横交错，非常复杂，而且沙漏数也是最多的，共有12个。由于这个地图实在是大得有些离谱，因此建议在攻略时的行动路线要以附近的沙漏地点为指引，即可保证时间的充裕，吃遍沙漏，分数也就差不多了。沙漏的分布以地图西侧高塔为最密集，可以考虑放在最先或最后前往。

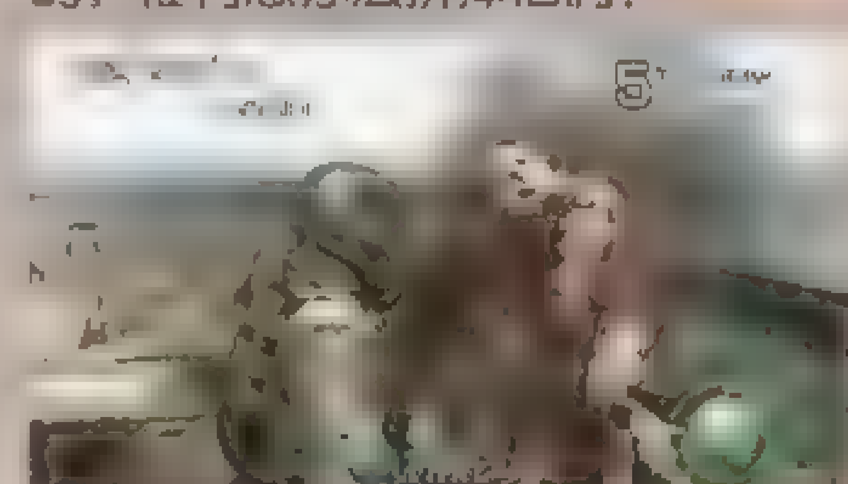
军事基地关卡独特的地形需要认真研究，利用好每一个红宝箱以及狭长的通道来一口气消灭大量的敌人是获得高分的关键。除了普通的敌人之外，提着“火神炮”机枪的红色贝雷帽壮汉是需要格外小心的，他的机枪射程极远，对角色造成的伤害非常大（对敌人也会造成伤害），并且还有着与身材不相符的敏捷身手。他的弱点依然是头部，手雷战术对他也能够奏效，但要注意高低差会影响投弹的准确性。有了对付城堡关卡里的铁面钢爪男的经验，机枪壮汉倒也显不出什么特别有挑战性的地方。关卡内至少有2个机枪壮汉，每个1万分，走过路过别错过！



水上世界攻略

沙漏数：12个

佣兵模式最大难点所在！作为佣兵模式里惟一一个完全原创的关卡，水上世界在地形上没有太多花巧之处，基本上是一个“四合院”：一块大平台，四周有房屋，平台南侧有高塔，高塔上的平台也常常被定为本关卡的起点。水上世界的敌人与军事基地一样，都是一些被寄生了的军人，不过水上世界的“大家伙”可能会让你永生难忘——手持双刃电锯的特大号电锯男，当你领教了他的厉害之后，也许就会明白编辑部里对他的称谓是何等准确了——电锯之王！电锯之王的弱点仅仅只是头部，当他向你挥舞着电锯冲过来的时候，那气势真是令人胆战心惊。水上世界关卡里共有两个电锯之王，想躲是躲不掉的，惟有想办法拼掉他们！



各角色的电锯之王战法

里昂

由于电锯之王的移动速度极快，并且弹跳能力惊人，因此以普通的手雷战法几乎不会对他造成伤害。里昂只有用霰弹枪不断攻击电锯之王的头部，才能使其暂时停止活动。一旦准确命中头部，就要一鼓作气结果电锯之王，不可给他喘息之机，否则，掉脑袋的只可能是你！

艾达＆威斯克

艾达与威斯克都有狙击枪，而威斯克更有Killer7傍身，这两种武器只要命中电锯之王的身体就都可以令其暂时失去活动能力，接下来要做的当然就是连续狙杀。

克劳撒

克劳撒相对而言是最容易使用的角色，他的“生化手刀”对谁都是一击必杀，你所需要做的只是看准时机使出而已。

汉克

难点中的难点！基本上来说用TMP来对付电锯之王很难，对于汉克来说剩下的也只有手雷战法了。可以将电锯之王引到地图北侧的楼梯通道上，利用高低差以及狭长的通道的特点，使用手雷，别看电锯之王个儿大，但HP却未见得比电锯大妈多，只需两颗手雷就能搞定他！不过切记一点，不要打开北侧二层的门，因为门那里还有一个电锯之王正以逸待劳……



更正：上期杂志的《biohazard 4》P.183页“最终BOSS的秘密”的内容被证实是谣言，在此对给诸位玩家带来的不便深表歉意！

3DM-SMV
www.plumbook.cn

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿！
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn
短信投稿：发送TT+你希望投来的稿件内容简介到33557770

PS2 重生传说
日版

最终秘奥义！ブルーアース

在《重生传说》发售后没几天，对于本作还隐藏有三人秘奥义的猜测，便在网上流传了开来。而在最近，Namco在本作的官方攻略本上终于说出了《重生》的最终秘奥义，不过那可不是什么三人秘奥义，而是更为强大的——ブルーアース！下面，就让我们一同来看一下如何发动这最强的秘奥义吧。

限制条件：

1.必须是在二周目或更多周目

2.マオ、ヒルダ或ユージーン必须参加战斗

3.必须控制两个角色(双手柄)

4.1P操纵角色无限制，2P必须控制マオ

5.战斗中令ヒルダ和ユージーン的秘奥义デュアル・ザ・サン发动

然后，恐怖的按键战争便要开始了……

二段派生：アクエリアス・スフィア(7HIT)

在デュアル・ザ・サン发动过程中，2P按□键6次

三段派生：ブリズミックスターズ(14HIT)

在アクエリアス・スフィア发动过程中，1P按△键9次

四段派生：ブライティストゲート (8HIT)

在ブリズミックスターズ发动过程中，2P按○键10次

五段派生：エクスプロージョンノヴァ (7HIT)

在ブライティストゲート发动过程中，1P按×键9次

六段派生：マクスウエル・ロア-(8HIT)

在エクスプロージョンノヴァ发动过程中，2P按□和△键各10次

七段派生：ディメンショナル・マテリアル(12HIT)

在マクスウエル・ロア 发动过程中，1P按○和×键各8次

八段派生：ブル　・アース(0HIT)

在ディメンショナル・マテリアル发动过程中，2P按○，×，□，△，L2键各11次

需要注意的是，在二周目时必须完全按对才能发动，不过以后每多一周目，按键次数可以允许多按一次。另外在过程中虽然复数按键可以一起按，但是不能按和要求按键无关的键。如果全部完成后，你就可以看到那足以令人瞠目结舌的经验值了。

这个技巧实在太帅了！不过难度也相当高，若不是亲眼看到过，我一定会认为是假的。

PSP 波波罗古罗伊斯物语 皮耶多罗王子的冒险
日版

死机BUG的回避方法大公开！

由于在游戏的程序中出现了多余的资料，会导致玩家在游戏进行到"暗之狮子王篇"第2章时，经过"ガミガミシティ"的铁桥时会出现突然掉下桥梁而一直卡在该处的死机现象，而且无论玩家重试多少次依然会继续出现。SCE公布了该致命BUG的解决方法，那就是在游戏进行到"冰之魔王篇"第4章"小さな平穏"时，不要到"ガミガミシティの动力タワー"乘坐升降机。因为这里对剧情没有任何推进，而且也不会得到特别的道具，因此玩家千万不能在这个时间来。如果玩家不小心乘坐了电梯且存档了的话，那么在"暗之狮子王篇"的第2章就100%会发生落下的BUG，有了该游戏的玩家一定要小心哦！

虽说游戏存在着致命的BUG，但实际上正常游戏时是很难碰到的。本作的素质很高，向所有喜欢RPG的PSP玩家推荐！

寓言
共通 投稿人：冥夜

在游戏初期取得20把银钥匙

首先要先买把铲子。按照正常路线来到Rose cottage，接下帮助老奶奶寻找外孙的任务(注意：一定要先接下任务)。然后在老奶奶屋外那玫瑰花围成的圈里挖，可以得到一把钥匙。随后进入Hobbe Cave，在解救小男孩的地方有个用蘑菇围起来的圆圈挖，可以得到第二把，然后马上存档。

带小男孩来到Hobbe聚集的地方，任由其被Hobbe蹂躏至死，显示任务失败后再读取Save，(注意这里不能读取Auto Save)，时光倒流来到任务接受之前，这时你会发现道具栏里多了两把银钥匙，进去Rose cottage接下任务后再到玫瑰花圈里又再可以挖到钥匙了，重复十次可以集满20把便回英雄工会吧，在训练场边可以入手一把暴伦大锤，这把武器可是数一数二的强悍！

向这位被反复KO十次的小男孩默哀。

PS2 慢性死亡：铁拳尼娜·威廉姆斯
繁体中文版

通关特典[illegible]

游戏通关后，会追加7大隐藏模式。二周目游戏时可以继承等级和已学的招式，还会追加新的服装，并且可以重新选择难度。如果在二周目游戏时选择BEGINNER，在开锁宝箱中取得的武器将变为无限。三周目游戏时将追加摔角手服装。

本作发售前号称收录了《铁拳5》的片头动画，没想到只是街机版的……

GBA 三国志英杰传
日版

实用秘技

PC版中点刘备鼻子的经典秘技，在GBA版中也依然健在！只要在开始画面时依次输入↑、↑、↓、↓、[illegible]，听到特殊音效后开始新游戏，刘备、关羽、张飞的等级就会变为50级，且拥有5万元！

关羽不死大法

在"第三幕 五丈原之战"的麦城之战中，如果能让关羽活着过关的话，那么在"最终章 第一幕 荆州夺还"的襄阳之战中，关羽会作为神秘人登场，并在宛之战Ⅱ时正式加入。同时关平、周仓、王甫、廖化、赵累也会加入。如果在麦城之战中让关羽死掉的话，则张飞很快也会死去！

GBA版的音乐实在是令人发指！昔日SFC版和PC版那么经典的曲子变成了现在这副模样，真是令人心寒啊！

GBA 三国志孔明传
日版

实用秘技

在开始画面时依次输入↑、←、[illegible]、↓、[illegible]，听到特殊音效后开始新游戏，孔明和赵云的等级将变为50级，而且孔明持有孙子兵法书，赵云拥有倚天之剑和赤兔马！但是使用了这条秘技之后无法进入假想模式，由于本作难度并不高，所以建议大家一周目时还是不要用为妙。

假想模式的秘密

游戏刚开始可以选择是否观看序幕，如果选第2项观看的话，会出现选项。如果选择第2项大骂徐庶的话就可以进入假想模式。

在庞统入川、孔明占星预料到庞统会遭遇不测时，选择第2项不寄信，这样在益州平定战里庞统就有可能不死。救出庞统的方法是巴西之战中在15回合内过关。

救下庞统后第一章的第三幕就会变为"秋雨荆州"。之后在麦城之战中，孔明、黄忠、马谡会赶来营救关羽。如果成功救出关羽的话，就不会有火烧连营的剧情。这样刘备、张飞、黄忠等原本应该死亡的将领们全都能活下来，剧情直接跳到第二章。不过在第二章结束后刘备会病死，关羽、张飞、黄忠、严颜也会引退，但庞统可以用到通关。从第三章开始游戏就会回到正常模式，假想模式到此为止。

撤退练级法

无论是GAME OVER还是选择"撤退"，获得的经验和提升的能力都会保留，所以利用反复撤退来练级是完全可行的。由于单挑获胜后必升一级，所以通过反复单挑撤退，就可令特定人物快速升至99级。更厉害的是，在游戏中能得到一些提升能力值上限的道具，使用这些道具后再撤退的话，人物已经提升的能力值会保留，而道具也依然健在！只要假以时日，培养出能力全满的武将不在话下！但是如果浪费回合数过多的话，有可能导致游戏进入星落五丈原的BAD ENDING。不过过了五丈原之战以后就……

对于国内玩家来说，《三国志英杰传》要比《三国志孔明传》更加经典。不过这次的GBA两个版本中，《三国志孔明传》无疑要更好一些。

www.pdfmbook.cn

我的随身玩伴 2005全国iQue情侣秀

2005 iQue情侣秀 优秀作品选登

由神游公司主办、网易、《游戏机实用技术》以及众多媒体共同协办的“我的随身玩伴 2005 iQue 情侣秀”活动正在如火如荼的进行之中，活动除了要评选出每周的冠军外，在他们之间还要评选出一个总冠军，而参与评论的网友也有机会获得神游大奖，所设立的奖品包括神游水晶笔记本、小神游 SP、神游机等，而总冠军更可获得免费双人境外旅游的特别奖赏！

至截稿前为止，活动已经进行到了第六周，优秀的摄影作品层出不穷，我们特别挑选了几张优秀照片刊登于此，更多优秀作品还请登陆http://joy.ique.com 查看。（以下排名不分先后）

作品名称《红门外》



照片背景选择了具有浓郁中国风格的漆红木门，与照片中人物手上所持的中国龙版小神游 SP 相互辉映，搭配十分得当。两位情侣位于照片左下方，所占的位置接近照片的一半，既突出了红色的主题，又没有让人物失去主要位置，照片的结构比较合理，整体颜色也非常吸引人。

作品名称《我的宝贝》



看到照片中那位漂亮MM了吗？是不是有些眼熟？对，她就是获得“小神游SP设计大赛”一等奖的崇子MM，这次她在其心爱男友的陪伴下又来参加情侣秀了喔，并且已经获得了周冠军，正在向总冠军冲刺！崇子MM的出现彻底推翻了“游戏无美女”的歪理邪说（笑），大家一起来为她鼓劲吧！

作品名称《吾[illegible]吾爱》



哈哈，风流倜傥的友藏老爷子也来iQue情侣秀凑热闹了！他参加的是第六周的比赛，虽然在截稿前还不知道他是否获得了当周冠军，但是依靠友藏在网络的人气应该是没什么问题的哦？手中拿着的是任天堂FC周年纪念版的GBA SP，看到他和她那搞笑的扮相，还真是有趣呢！

你我的DS，大家来请愿

活动来信妙言摘录

自合刊上活动推出之后，专用邮箱内接到了大量读者的请愿书，而玩家的美好愿望也终于收到了成效，神游公司计划在3月份就会推出中国大陆专用的iDS产品（即NDS的大陆行货版，详见本期新闻情报站栏目）。在全部来信中，不乏一些字字珠玑出口成章的来信，现摘录部分以博大家一笑。（以下言论属于读者来信内容，并不代表本刊言论）

最风趣的来信是浙江嘉兴的单俊豪玩家，他在来信中即兴送上了一首打油诗：

神游鸿年春风得意，DS有望代替老GB
价格公道是第一，有无中文不在意
就当美版文曲星，还是真便情随意
若有中文须反D，支持正版不敢弃
恳神游，请三思
市场呼呼有契机，价格恐怖可不行
左右开刀是双带，任徒一起骂索尼，骂索尼

最短的来信是kanagawa玩家，来信中只有三个字：“我想要”，简洁直白地表达了自己的心情。

最长的来信是上海的张元杰玩家，信中洋洋洒洒数千字，分析了iDS进入中国后的优势与市场战略分析，其用心与诚心由此可见一斑。

最频繁的来信是北京市海淀区的董银强玩家，他从 2004 年 1 月 31 日开始，每天往活动专用邮箱发六封请愿信，而且是早中晚各两封，如果不是设置了自动发送，那这位玩家还真是有耐心，不过最后我们不得不将他的邮件地址屏蔽掉，心情能够理解，做法还尚欠妥。

最哭笑不得的来信是山东的陈某玩家，他来信的第一句话就是“真诚希望神游公司能将PSP引进国内……”，而同样摆乌龙的还有四川的郭某玩家，他来信中提了几个问题，其中一个竟然是：“请问神游DS的游戏能烧录到GBA卡带中吗？”

最恐怖的来信是湖南韶山的王易玩家，他在来信中声称：“如果神游DS的价格超过××元，本·拉登都会不高兴的哦 …”

UCG与iQue携手推行货

玩家放心购买小神游SP



邮购价：（免速递费）

¥698

此为神游公司调整后的小神游SP全国统一邮购价



炫晶红

有四种颜色可选

铂金色 玛瑙黑 海蓝色

小神游 SP 自正式进入国内市场以来，受到了众多玩家的欢迎，市场反应热烈。为了能让大家购买到原装的行货神游产品，神游公司与本刊连手协议：从即日起，玩家可以通过《游戏机实用技术》邮购小神游SP，为了答谢各位读者对本刊的厚爱，凡是通过本刊邮购小神游 SP 产品的读者，不但可以获赠神游时尚手表和神游手电匙扣，另外还将获赠您任意指定的未来《游戏机实用技术》半月刊一本！（新书出版后将单独邮寄给您）让大家有得玩也有得看！

本刊与神游公司共同郑重承诺：凡是通过本刊邮购神游产品，就可以享受到神游公司“15 天保换，1 年保修”的售后服务，让各位玩家放心购买，轻松娱乐！

现在邮购小神游SP，就有3大超值赠品送给您！



邮购办法：
请在汇款单附言栏注明您所要的数量、颜色及联系电话

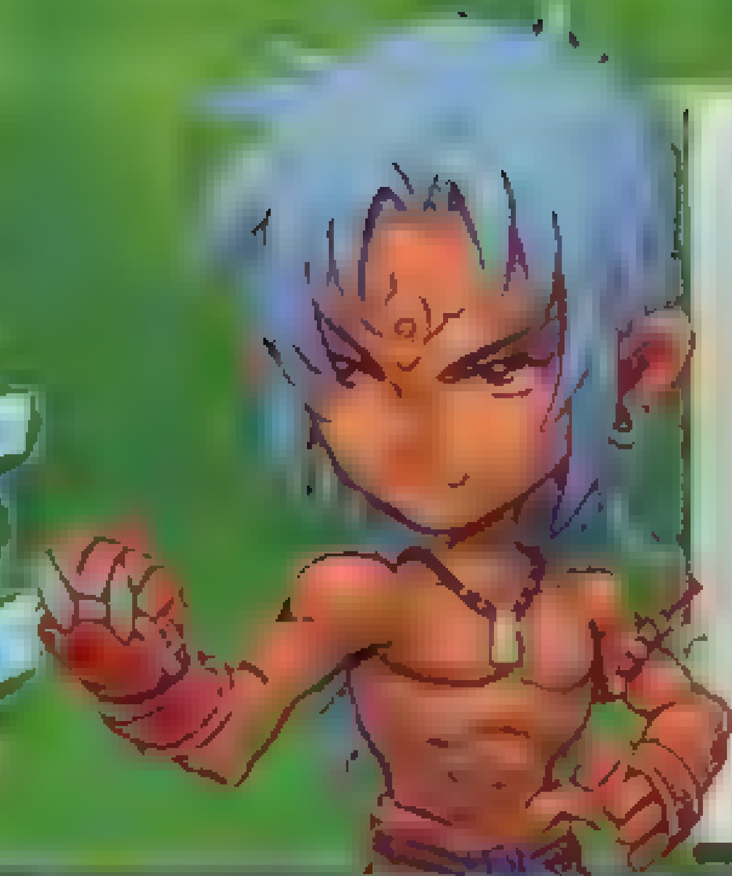
收款：游戏机实用技术杂志社
地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱　邮编：730000
电话：0931-8668378

www.plumbook.cn

主持人：阿修罗

游风艺苑

GALLERY OF GAME STYLE



阿修罗的地狱传言

过年好过年好！过了年也好！今年是鸡年，正好我们杂志的名字是“游戏机实用技术”，正好我最喜欢的游戏系列之一叫作“机战”，正好《塞尔达传说》里面有母鸡的逆袭……活活，运气好吧！

放假回来以后，打开艺苑的邮箱一看：嗐，好多稿件！要不是这一期攻略研究奇多，阿修罗真想申请增加本期栏目的页数（结果还因为《真·三国无双4》在截稿前就已经发售而导致页数减少，哭），让大家一饱眼福。不过现在大家只能忍一忍咯！好图都在我手里呢，有机会就会给大家看的！

哦，对了！借新年第一期的好机会，阿修罗再次提醒新老画友：投稿前一定要看清楚本页左下角的投稿须知。在投稿时一定要注明详细的通信地址，邮政编码以及作者真实姓名，否则万一稿件被采用我们发放稿费的进度就会受到影响哦！



▲动作很帅的少年但丁！这幅图非常棒，不过要是再火爆一点的话就更有气氛，更加像是《鬼泣3》的作品了！

△北京·宣扬



▷南京·KAZUYA

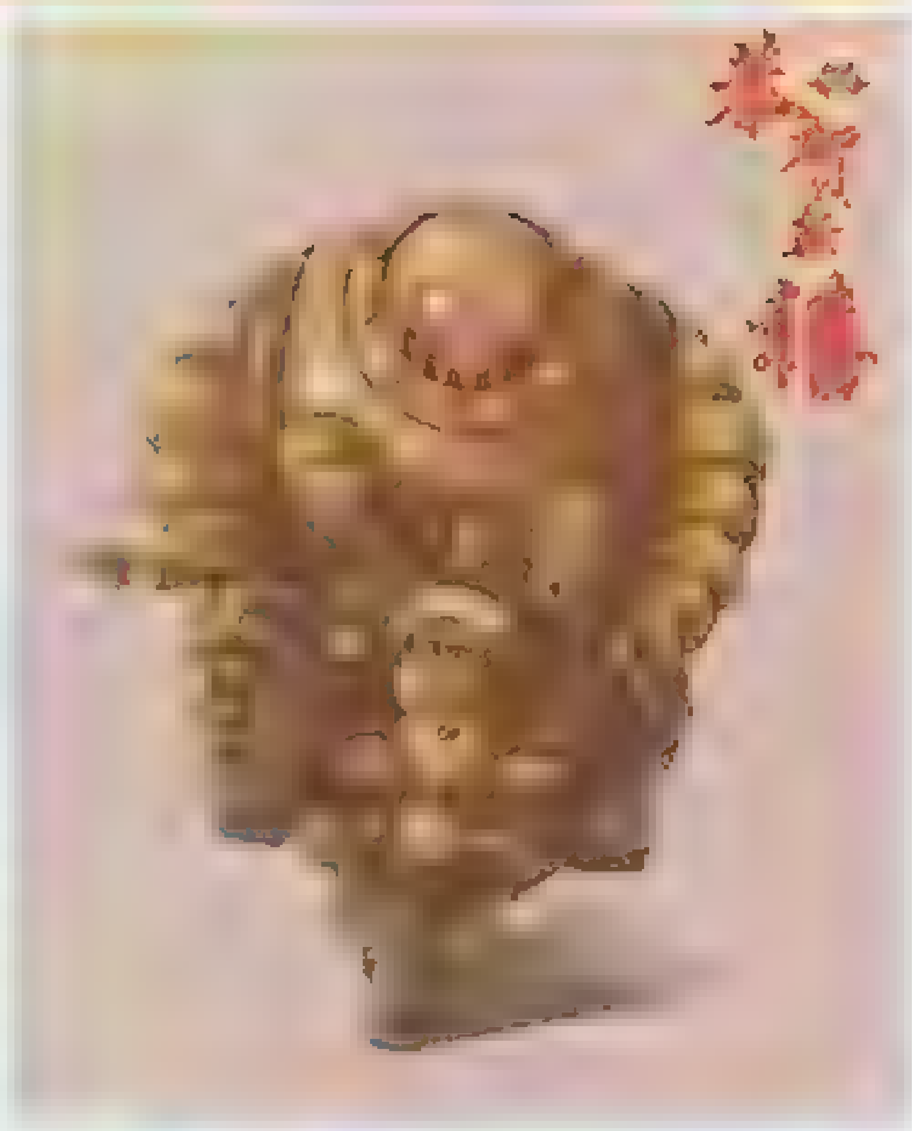
▲又见KAZUYA，活活！片翼的天使，正宗刀……《AC》里面也有萨菲罗斯吧，还是那么酷吗？果然和阿修罗一样的银发男都是帅哥啊……（某人：你的头发明显是少年白！）



▼玩过《鬼泣3》的人就会知道这个“印度阿三”究竟是谁了！金子一马先生的画风果然很“鬼”啊！不知道今年的《SRW α 3》中他设计的机体会是什么样子呢……

▲看懂了吗？Shinobi贰号机！不过据达人胜负师鉴定，只有3个使徒无法成功完成杀阵……（难道最后一个就是正在欣赏艺苑的……）

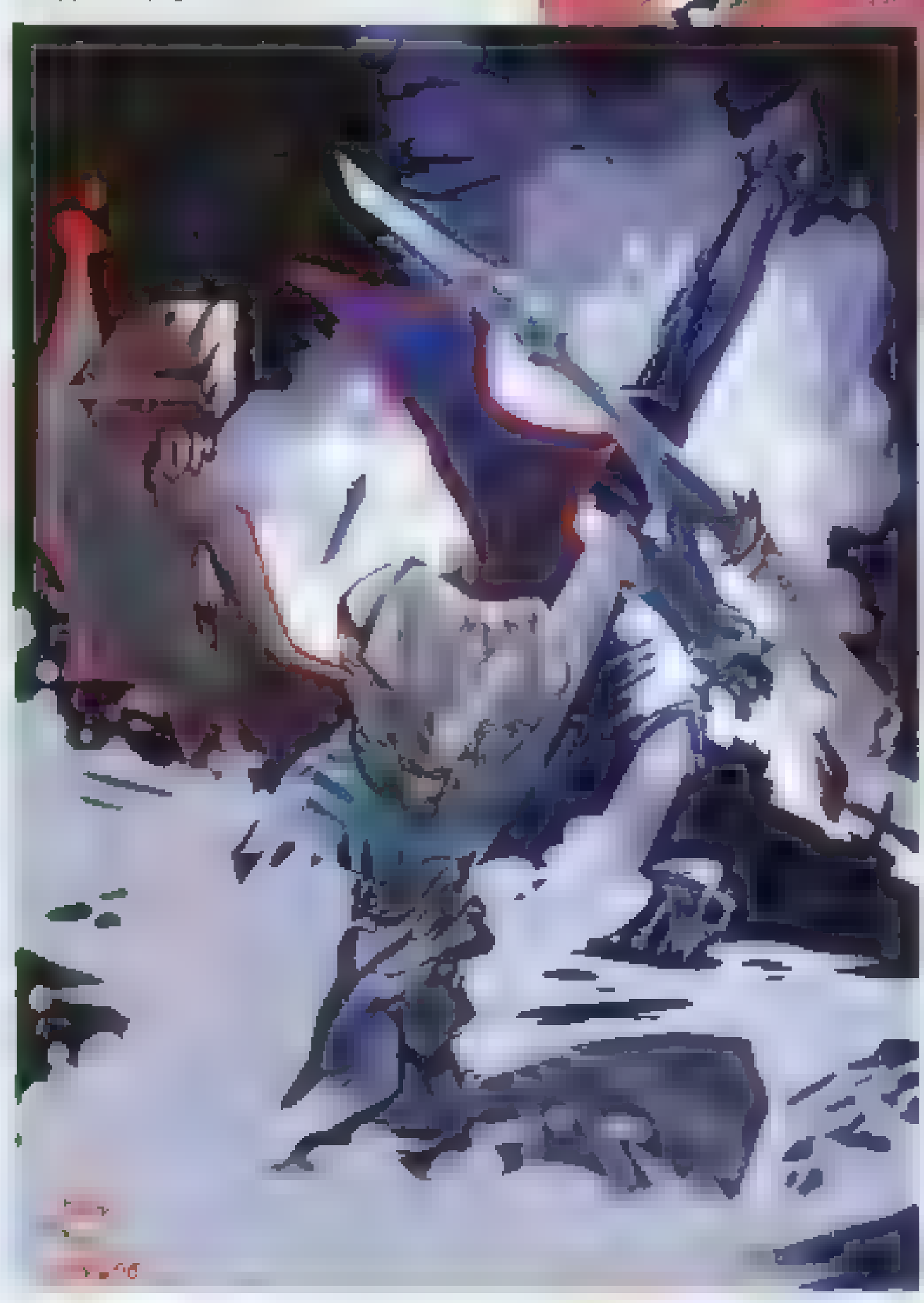
△不详·童礼军



▷北京·戴明烁

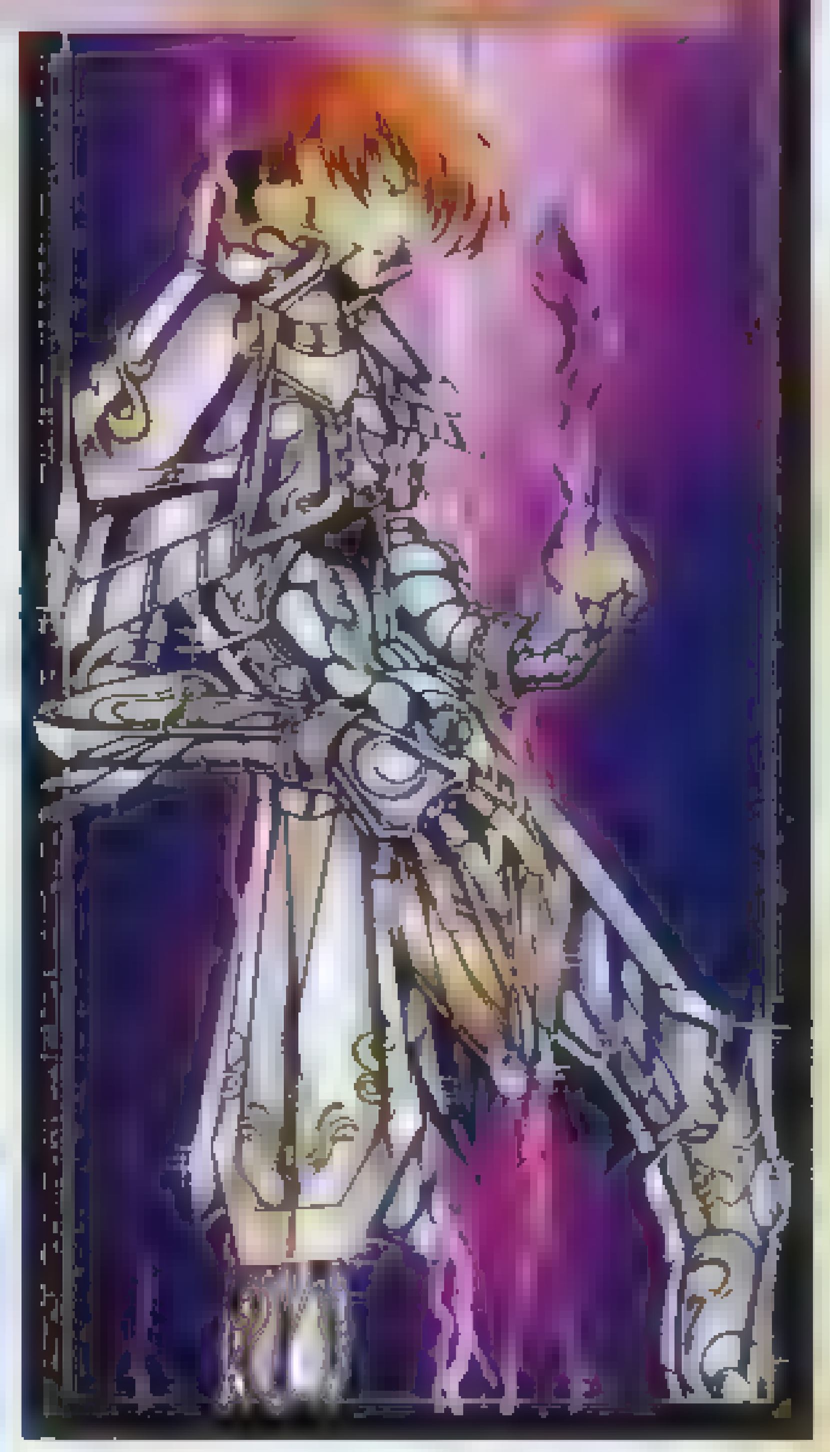
▶博斯机器人的大拜年？不知道《SRW α 3》中这个傻瓜三人组的实力是不是还那么强……

▽上海·蒋捷

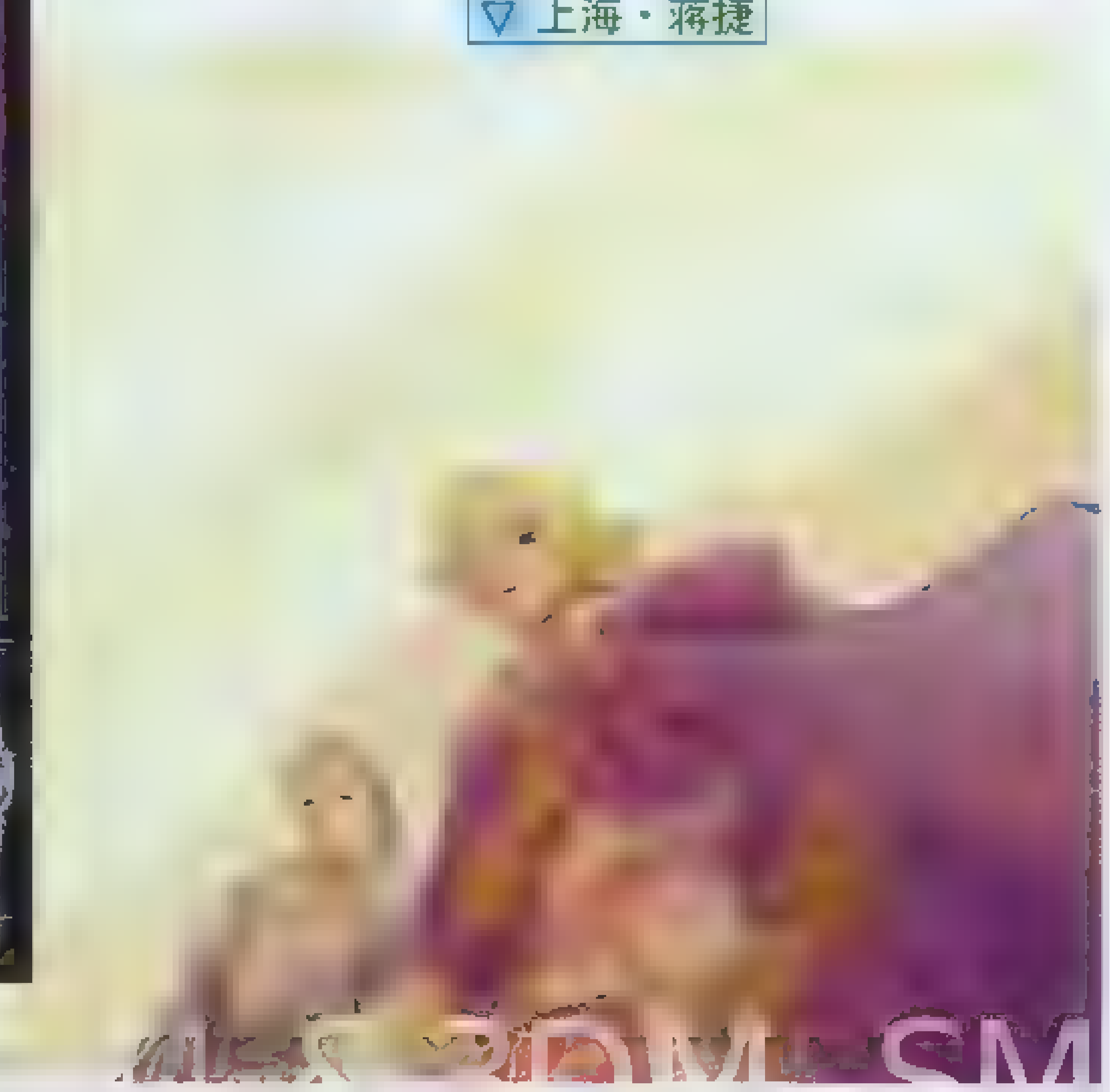


◁上海·姚斌

▷沈阳·李月端



▲圣斗士版的八神……据说那套衣服叫“皇月铠”？有人说D·S的新形象很像八神，不过我可以保证阿修罗在设计时人物的脸绝对没有现在这么长……



▲据作者自称是《火焰之纹章》的同人，但是这画的是谁呢？主角吗？可是系列里来的主角不都是蓝发或者红发的吗？提醒大家，4月底的《苍炎》是绝对不容错过的哦！

投稿须知 形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿：请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后。画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

技

以无为行有为 以无限为有限

技巧，是一种精巧的艺术。这是一种必须使智力同技巧相配合的精妙艺术。技巧的原理不光可以学得到的，好像科学一样，需要寻求实证，而由实证中得到结论。必须顺其自然，好像花朵一样，由摆脱了感情与欲望的思想中绽放出来。技巧原理的核心就是道，也就是宇宙的自然性。

编者按

开办这个"中国街机榜"(ARC China Top)，意在向广大游戏玩家更多地介绍我们中国的街机游戏、街机业和街机玩家。任何事物的发展都离不开健康环境的引导和公众舆论的有益监督。该栏目将以每月一次的速度进行更新，希望广大街机游戏爱好者以及机房的从业人员能够踊跃提供属于你或你们机房的"热血最强"记录！此外，欢迎有条件的玩家和机房提供影像投稿。

就从这个"中国街机榜"开始，我们相信只要我们每一个街机爱好者或街机从业者能够一步一步脚踏实地地去努力，街机终将拥有一个美好的明天。因为，街机给我们带来的始终是最纯粹最简单的乐趣。

上海烈火游戏机娱乐 本月热门游戏

《街霸III 3rd》
申请到中国斗剧名额的游戏人气直升，上海惟一拥有此作的机房，烈火独占游戏。

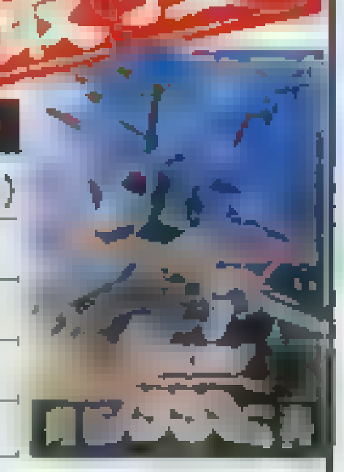
《GGXX Reload》
作为目前日本评价最高的2D格斗游戏，拥有最华丽的画面和最爽快的打击感

《Winner Eleven 2003》
足球游戏王者，烈火的6台连线局域网，对战络绎不绝。

最强

烈火本月最强记录

STRIKERS 1999	
玩家	WC（邱俊圣）
记录	3510500
飞机类型	X36
通关周目	ALL
创造时间	2005 1 2



上海正阳游戏城 本月热门游戏

《Out Run 2sp》
国内最新最快最多引进的SEGA赛车大作，2组4人对战，很难找到空位坐下哦。

《KOF NEOWAVE》
同样申请到中国斗剧名额的游戏，当然非常火爆。

《头文字D ver3》
拥有ds车队的正阳，10台《头d》全满的现象让人叹为观止。

最强

正阳本月最强记录

Ghost Squad		
玩家	记录	时间
Charles. Yang@DS	974,070	2005 02 07 23 44 21



目前是大陆最高分数，世界综合榜第27位，而排第28位的Lulu@NaGoYa@DS相信也是一位大陆玩家。仔细观察世界综合榜的排位，你会发现其中上榜的玩家多来自于香港和新加坡。

Vol.2 运动休闲Bar

《NBA首发五人2005》

文 mjvc

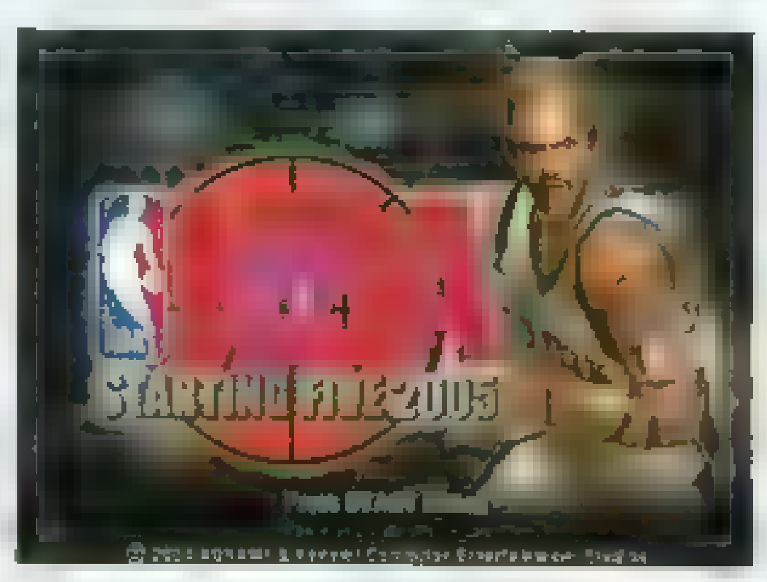


▲《NBA首发五人2005》的日版封面

说起Konami，相信绝大部分的玩家第一时间都会联想到闻名天下的"《MGS》系列"或"《WE》系列"；谈到篮球游戏，90%以上的篮球游戏迷立即想到的是EA出品历史悠久的"《NBA Live》系列"和SEGA发行的篮球游戏新贵"《NBA 2K》系列"。今天笔者为大家介绍的便是被广大玩家认为是第二线，甚至是三线作品的Konami推出的篮球游戏，它的名字叫 《NBA首发五人2005》。

诚言，在众多篮球游戏系列当中，并没有像足球游戏系列的《WE》那样的王者。但从市场反应看，"《NBA Live》系列"和"《NBA 2K》系列"占据篮球游戏大半壁的江山是不争的事实。那么本文的主角，这个受关注程度甚小的篮球游戏到底有哪些吸引之处呢？

首先，由于制作小组KCES(Konami Computer Entertainment Studios)取得了NBA的授权许可，游戏内包括东西岸共30支球队和不同年代的明星队、经典队等相关所有资料都以真实形式登场。在画面方面，虽然总体效果并未能达到取用"三线通道渲染"技术的《NBA 2K5》的高度，但改进了图象引擎的算法使画面效果相对系列前作而言还是有一定程度的提高。而支持杜比环回立体声的本作，在音效方面的质量毋庸置疑。配合那些耳熟能详，节奏强劲的NBA经典乐曲，烘托出更加紧张激烈的比赛气氛。



除了这些"表面工夫"外，在竞技游戏关键的拟真度上，《NBA首发五人2005》对篮球实况场面的"内涵描绘"同样有着相当不俗的表现。球员的变速、传接球、投篮等基本动作流畅自然，并不会出现过于夸张失实的场面。本作的操作系统同样值得称道，手柄上每一个按键都有其各自不同的用途。游戏上手容易，只要通过简单的按键，篮球所有的基本动作都能一一再现。尤其空中接力的操作方法，先让持球队员按△键传出高空球，在篮球接近篮筐附近时，按○键即能让受传队员跃起在空中直接将球轻轻送入或大力扣进篮筐。当然完成这类绝妙配合的前提是，确认受传球员在二秒区附近并且对方防守并不严密的情况，并且按键时机与球员的跑动接应相吻合。游戏中许多细节的按键时机设定都有类似这样的操作技巧，如起手、盖帽、篮板、抢断等攻防细节的成功与否便是建立在按键时机的把握上。有着这样细致合理的按键设计，无疑使比赛的平衡度得到一个更好的保证。



▲经过了季后赛的锻炼 姚明能更上一层楼吗？

除此以外，游戏里还有无需玩家即时操作的"经营模式"。在这个模式中，玩家扮演的角色是球队的教练兼经理。比赛的胜负全靠球队的自身实力和玩家的临场指挥。通过不断的买卖交换球员，向总冠军发起挑战。看着自己建立的球队逐渐强大，甚至成为又一个皇朝，给予玩家的成就感可是普通的比赛模式所不能比较的。

如果你对"《NBA 2K》系列"严谨复杂的比赛系统望而却步，对"《NBA Live》系列"追求爽快的游戏节奏也并不满意，那么不妨试试它 一款独具魅力和特色的篮球游戏。

栏目信息 这个栏目属于每一位热爱电子竞技的朋友，对于栏目的选材、投稿、定位、或者任何意见，我们衷心希望大家畅所欲言。Email请发ucg@ucg.com.cn，短信请发DC+意见到33557770(移动)、93[illegible]577[illegible](联通)。

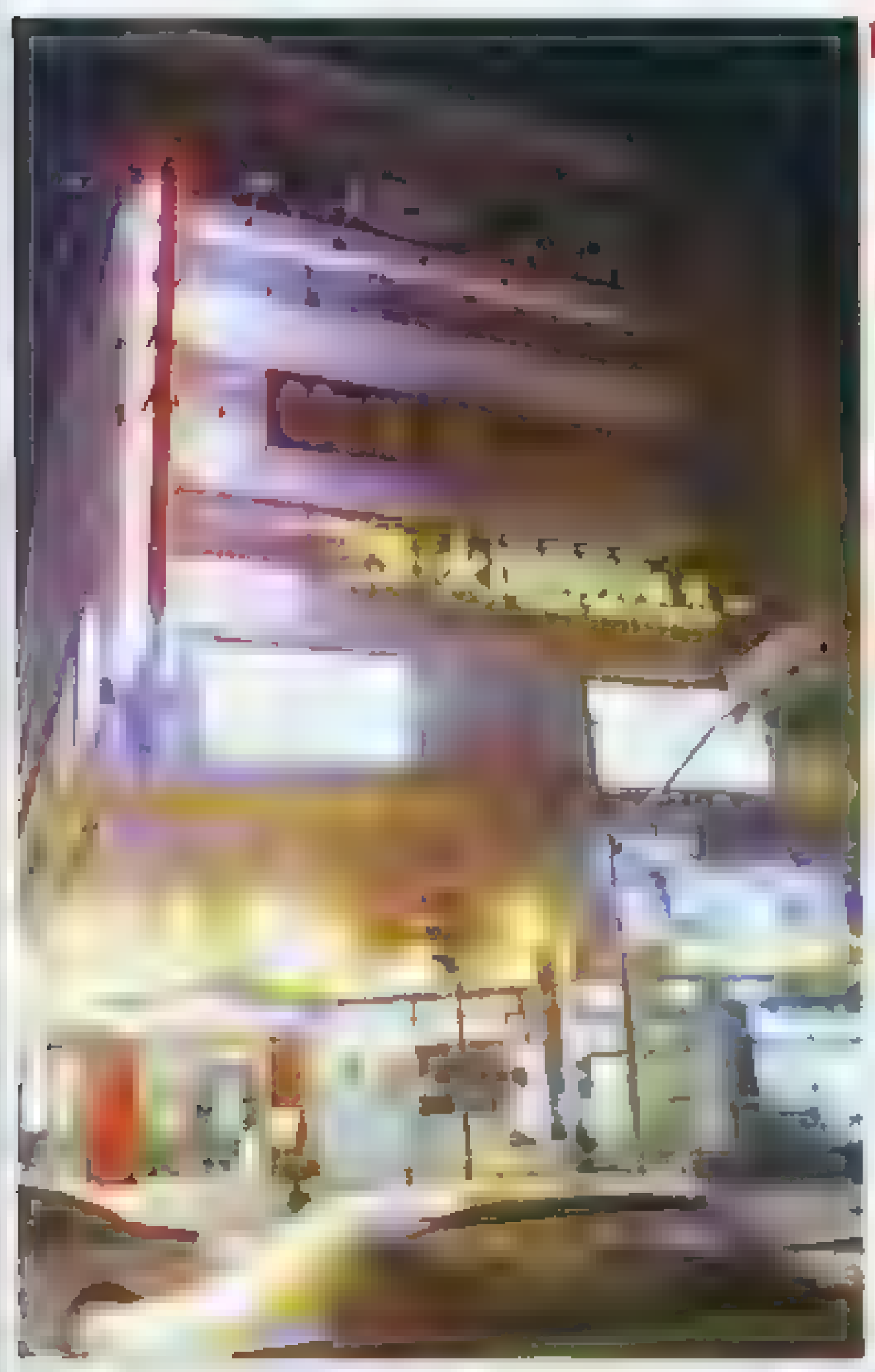
05年的第一场雪

——记斗剧中国预选赛《街霸Ⅲ 3rd》项目预选

文 DieGame 图片 季炜煜 编 阿迪



2005年2月19日凌晨4点，上海。雪渐渐停了，再过11个小时，就是斗剧中国预选赛《街霸Ⅲ 3rd》项目预选的开赛时间。一场突如其来的大雪为申城披上白色的外衣，如同大战前的祭祀仪式，庄严、隽永，而又那么的来去匆匆。当19号的太阳慢慢升起，结束了近一周的阴雨天气时，那场在大多数人的睡梦中悄悄进行的盛大祭祀早已偃旗息鼓，生怕走漏行径似地消失在这个城市的缝隙中，只有树梢、草坪、屋檐……以及一些不知名的角落中还残存着薄薄的积雪，这些许印记也并没有引起什么特别的关注，人们的生活依旧，新年长假后的第一个周末，显得如此平静。时间一分一秒地前行着，战幕马上就要拉开了。



19日中午12点，距离开赛还有3小时。位于南京西路旁的烈火游戏机娱乐苑如一座古战场，04年斗剧《侍魂 零》预选的硝烟早已散尽，一场新的战火即将被点燃。

相比一年前，如今的烈火已是焕然一新，不仅从硬件上“武装到牙齿”，那遍布机房的比赛公告板证明这里已经完全“沦为”ゲ　マ(Gamer)的天堂。沪语中有句话叫“螺蛳壳里做道场”，用来形容人民日益高涨的物质文化需求和住房紧张生活空间狭小之间的矛盾，而今这一问题已经开始在烈火初见端倪：机台数量在一台一台地增加，机房面积在一平米一平米地被侵蚀，很多新筐体因为实在没有空间调整只能先搁置在一边，更多的只能闲置在仓库中……当然，正如没有上海人会为苏州河每年的水葫芦泛滥过分担忧一样，玩家并不十分在意因此导致的拥挤和暂时的不协调。毕竟为河道清扫这些植物的麻烦，比起连水葫芦都无法生存的污染要好得多。请原谅以上数百字的硬广告，既然连春节联欢晚会都不能免俗，那这里也就不顾什么体面了，只是希望编辑能笔下超生，任此文继续胡诌下去。



随着开赛时间的慢慢逼近，气氛开始紧张起来。原先用来热身的对战台也突然变成了紧俏商品。

按照约定俗成，两人对战过后便自行让座，换另外的选手活动筋骨。想来这一习俗传入也已多年，但普及程度除了个别游戏的圈内以外仍不容乐观。其实随着人民文化素质的不断提高，现在一般看到在“连coin”(霸机)的玩家，如果想插上去玩一盘，打声招呼的话多半还是会同意的。但问题在于，对很多等在“连coin”者后面的人来说，轮着上去玩一盘简直如同隔靴搔痒，他们也想一屁股坐上去不下来，所以就干脆不说在后面死等了，而正玩得兴起的人自然也就不会去理会背后的人。不过好在这个问题并非燃眉之急，对于社会主义初级阶段的游戏机房来说，一个人投50个币和50个人一人投一个币是没有太大差别的。热身仍在继续，一边DieGame的工作人员正在紧锣密鼓地进行比赛前的选手登记，截止当天14:30，共有20支战队报名。应该说这一数字在今年日本斗剧《街霸Ⅲ 3rd》的店铺预选中还是属于比较多的。目前除了东京的CLUBSEGA新宿西口(原“新宿スポ　ツランド西口店”)和京都的A　CHO这关东关西两大机房的店铺预选分别有33支和23支战队参加以外，

只有琦玉县上尾市的"プラボ上尾店"达到20支战队，最少的店铺预选仅6支战队参加，这在往年的日本是不可想象的。但是如果从"中国预选赛"的角度来看，这区区20支战队却又显得太少、太少了。假如没有山西的生化宝贝，没有重庆的JOV.TIANSFT，没有……没有这些千里迢迢自费来到上海的远征者的支持，可以想象，比赛的光景将是如何的惨淡。做人要厚道，不能用充了气的马和瘦死的骆驼比高低。

北京时间15:00，斗剧中国预选赛《街霸Ⅲ 3rd》项目的预选正式开始，通过分组抽签，20支战队分成4组，捉对厮杀。在前不久烈火游戏机娱乐举行的种子选手决定战中胜出的"周易"和"赤裸A奴"两支战队，分别排在B组和C组。经过第一轮，"ALWAYS995"、"自然力量"、"姜呢？""姜在这"这四支战队被首先淘汰出局，"GGXX代表" KARA(KEN)& 拙者(ELENA)有幸没有初战败退，一点技术含量也没有的神龙拳防空夹杂着 "大翠花大翠花大翠花"（ELENA某超杀击中时的配音）的吆喝声，就这样，在喧嚣中他们成功混入第二轮。顾名思义该队的成员来自上海的GGXX玩家，二人在《GGXX＃RELOAD》这款游戏上均有着不俗的实力，这次他们客串参加《街霸Ⅲ 3rd》的预选并最终进入8强十分地出人意料。同样目前在烈火定期举行的《GGXX＃RELOAD》积分赛中也活跃着不少《街霸Ⅲ 3rd》和其他游戏的玩家，不同游戏玩家间的交流是促进两方面游戏发展、共同进步的最好方法。一轮比赛完毕，包括种子选手战队在内的16支队伍马不停蹄地开始了第二轮的对局。

在第二轮中，本次比赛的两支种子选手战队先后接招，经过一番厮杀，双双战胜了各自的对手，顺利晋级八强。



在大量先进街机格斗游戏尚未普及、各种比赛活动刚刚起步的今天，我们不可能让游戏水平上"先富起来"的人原地踏步等待后来者，比赛还是需要一、两个铁腕人物来维持可看性的。

在接下来的赛程中，"周易"以他们实力证明，他们就是这样的人物。在这一轮中被淘汰出局的还有"WIN一场就能交待"的WXZL(MAKOTO)& BINO(Q)，没有完成指标不知道回去后他们能不能交待……"天下无床"JOVITIANSFT(CHUN-LI)& SHINE(GOUKI)，千辛万苦从黄牛处高价购得来沪车票的远征之旅，被同是远征者的生化宝贝(URIEN)终结，尽管通过新闻我们可以看到国家在今年的春运工作中做了不少努力，但显然还存在着盲点。同时作为一地比赛的组织者，也应该从实际情况出发，拿出更有效的机制应对，方便远征玩家，以上这些都有待日后改进。最为可惜的是第二轮最后一场"H2"性感手枪(KEN)& 放浪男(MAKOTO)的落败，在赛前他们曾被认为是目前少数几支实力上能与种子选手队"周易"抗衡的战队之一，然而随着第二次种子选手决定战没能胜出，他们的状态每况愈下，希望在今后的对战和烈火的常规比赛中，他们能走出这次失利的阴影，重新振作起来。

四强，毕竟是四强。必须拥有绝对的实力才能通过第三轮的考验跻身其中。这里面，就包括本次比赛的两支种子选手队。尽管"赤裸A奴"一路走来稍显坎坷，但是，实力是不容置疑的，相信赛后，没人会对他们这第二种子的成色有任何异议。在这里要提一下的是成员之一KARIN也是上海的《侍魂 零SP》玩家(在侍魂上海堂的ID为KAZUKI)，曾在去年10月DieGame CUP的《侍魂 零SP》项目组队战的比赛中和O.K组成"民工二龟组"夺得冠军。在这一轮中，一直处于D组角落的"分段斧头帮"力奇(YANG)& KENMASTERS(REMY)渐渐崭露头角，似乎他们的目标远不止是"重在参与"，在不断对战不断胜出的过程中，积蓄已久的隐藏实力开始爆发。而处于A组最上游的"毛秀"如月(KEN)& 毛片御姐(MAKOTO)则将"生化蛋汤"榨菜蛋花汤(UBUKI)& 生化宝贝(URIEN)一饮而尽出线，如月作为一名身经百战的老玩家，有着扎实的街霸功底，曾在烈火举行的街霸十周年纪念版的比赛中夺冠，而今涉足已经是新一代玩家天下的《街霸Ⅲ 3rd》，却仍有"廉颇之勇"，不让任何后生晚辈，可谓与时俱进的典范。

决赛是令人期待的，一直未能出场的"周易"大将周荣亮(KEN)已经等待得太久，有些焦躁不安了，在半决赛亲自出阵摆平"毛秀"是缓解情绪的最佳方法，不出几个回合，世界安静了。现在，似乎只有力奇的螳螂斩乱舞和KENMASTERS的分段蓄力可以和他们抗衡，而这还必须在"分段斧头帮"这支充满技术含量和华丽要素的战队战胜以"摸奖"见长、招数大开大阖、不按牌理出牌的"赤裸A奴"以后。当然他们做到了。

终于，20支战队只剩下了两支。最后结果，"周易"再次以小易的二连胜胜出。至此"周易"以出战四轮、八战全胜的成绩夺得本次比赛的冠军，成为斗剧'05《街霸Ⅲ 3rd》项目决赛的中国代表选手。也许大家会觉得意犹未尽，为何如此壮丽的决赛竟被草草地一笔带过？并非是由于篇幅所限"此处删去500字"。

实际上，在这一时刻，胜负结果已经不重要了。它的过程，说明了一切，远远超出了"谁将出线"这类"too simple，too young"的问题。



相信当天在现场的每一名参赛选手，每一名观众都体会到了这一点，不论是精彩的决战对局还是赛后让人笑得前仰后合的颁奖仪式，对这一切的所有文字描述都成为了多余。

让时空倒转，再回到比赛的前夜。2005年2月18日午夜，这是05年的第一场雪，DieGame的成员在烈火做着赛前的准备工作，一边的《街霸Ⅲ 3rd》机台仍热火朝天地对战着。"打完这盘就走吧，明天要比赛了。""好的。"30分钟后，那两人还未离去，本着临阵磨枪不快也亮的原则继续奋战；半夜1:30，DieGame的前期准备工作结束，成员离开烈火，在入口处遇到了正赶来做最后热身的性感手枪，"你们到现在才走啊，真辛苦！""你是谁？我不认识你……""这……"的确，认识一个在如此风雪交加的夜晚打车到游戏机房只为明天比赛热身的人并与之搭茬，着实是一件"很不体面"的事情……2月19日早晨8时26分10秒，三位数在街霸中文网论坛3rd版发帖："决战时刻就要到了，希望所有的参赛选手都能打出最高水平，这样即使败了也不会有遗憾。刚去买点心时走到冰上滑了一跤左手掉了一大块皮，痛希望比赛时不要有影响……准备出发。"……



还有更多的点点滴滴，是这些汇聚成了这场比赛。让我们记住这些，记住这些就够了。优胜选手并不是超然于这些东西之上的赢家，而只是被选中的使者、代言人。

让"周易"代表所有的中国《街霸Ⅲ 3rd》玩家、每一个为我们的游戏生活付出过努力、或正在、将要付出努力的人，去征战在五月斗剧的决赛舞台上。HIGH了。



经过几轮激烈的对战后，终于顺利地拿到了进入日本斗剧参赛的入场券，希望能在接下来的日子里抓紧练习，争取能有好的表现。

——小易

很高兴能获得冠军，不止是因为我能去参加决赛，最主要是我的心态和实力得到了肯定。我希望能去好好发挥水平打出精彩的比赛，让大家知道我们中国也有着这样热爱游戏的人们。

——周荣亮

我爱实况

胜利11人专页

UCG WE 攻略组
GOUKI 阿迪
多边形 卡伦 沙罗

一起踢之技术篇

文 老次郎 编 阿迪

训练，是竞技体育活动的重要组成部分之一，是为了提高运动员的竞技能力和运动成绩，在教练员的指导下，专门组织的有计划的体育活动。电子竞技已经被列入竞技体育的行列，而我们的《WE》又因为其特殊的游戏性而更接近于现实的竞技体育。在现实的竞技体育中，一个优秀的足球运动员需要具备的基本能力包括技术、战术、心理、运动智能和身体素质这五大方面，在现实中我们将之称为构成竞技体育的五大因素。而一个优秀的WE玩家所需要具备的素质则是技、战、心、智四大类(排除游戏中出现武斗的现象，身体素质除外)。

技 代表的是操作技术，包括最基本的踢、停、顶、运、抢、掷、假、守8项。

戰 战术能力，是在比赛中如何将战术打法、比赛阵型和比赛意识有机结合的能力。

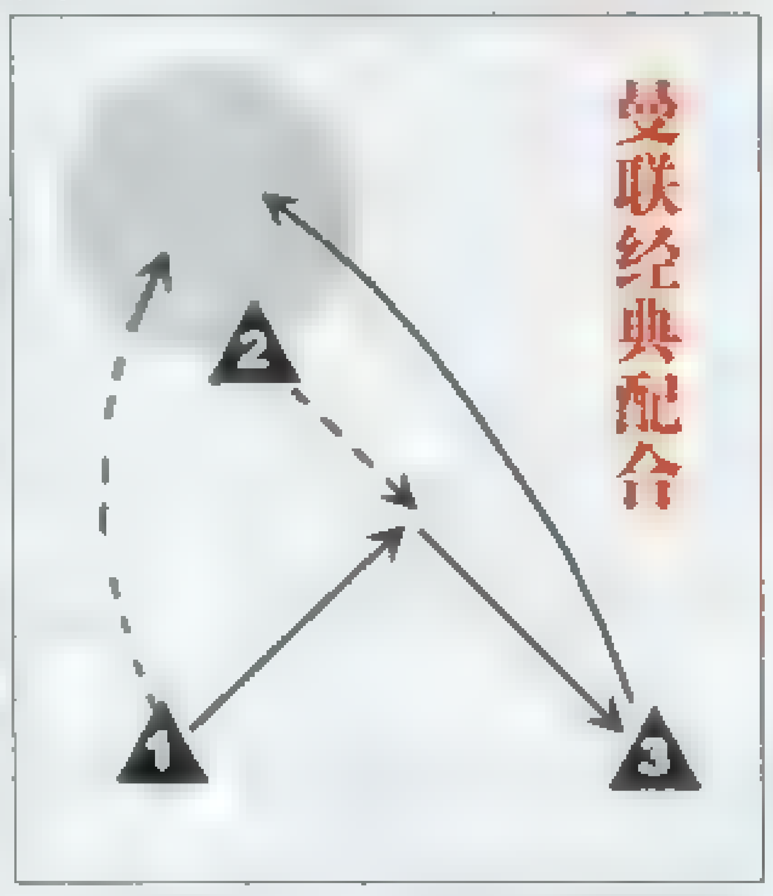
心 玩家的心理素质，稳定、良好的心理状态是充分发挥技战术能力和水平的基础。

智 因为我们的足球环境所造成的非常抽象化的概念，所以以下要说得详细一点。

“智”在现实的竞技体育中指的是运动智能。许多人都说足球要用脑子踢，但是具体到什么叫“用脑子踢球”这个问题，大多数人却不能正确理解。足球场上瞬息万变，用脑子踢球并不是要在场上花时间去思考应该如何处理球或者如何跑位，而是要在平时的训练和比赛中观察、总结、学习、吸收、积累各种实战的经验，并将其熟为己用，这样在场上处理球的时候才能做到“本能地作出最合理的动作”，从而取得最好的竞技效果。《WE》中也是如此，一个用脑子踢实况的人，不会只用一种战术来和不同的对手交手，而在面对同一对手时场上出现的不同状况，也会相应地作出战术上的调整，在和不同的高手交手后，还会取彼之长，补己之短。另外，很多不为人知的技战术，都是通过用心去观察，用心去思考得来的。**所以“智”的高低，是衡量玩家技战术水平的一个重要指标。**

在现实的竞技体育中，技、战、心、智、体这五种能力是可以通过系统的训练来逐一提高的，而作为竞技体育的特殊分支的电子竞技项目，《WE》的技、战、心、智能力同样也可以通过相应的训练来提高，尤其是其中的技战能力的训练相对于现实的竞技体育更是容易了很多，因为只要玩家有时间，我们大可不必考虑在现实中最让教练员头疼的负荷量大小、体能、伤病的恢复和运动员训练动机等繁琐的客观因素，我们要做的只是根据自身的现实状况制定一整套合理提高竞技能力的训练计划，然后按照计划去执行就可以了。

本文主要向大家介绍的并不是制定训练计划的具体方法。因为就像不同的联赛、不同的球队战术打法和技术风格不同一样，《WE》也可以分为多个派系。如果具体到每一种详细的技战术，那说到明年春节也说不完，况且战术的关键不在于有多么先进、多么复杂，技术讲究的是简单、实用和运用的合理性、适时性；而战术讲究的则是运用的合理和细节上的把握。就像一个最简单不过的3人反切配合，上世纪末的曼联队可将其使用地出神入化，而我们的俱乐部和国家队却很难成功地打出来。究其原因，技术粗糙、战术素养低、心理素质差等等都不是首要的，最主要的原因是没有正确的，或者说是目前世界上先进的足球理念作基础，很多细节上的东西并没有在训练中得到应有的重视。因此，本文中大部分的内容介绍的是一些基础的足球理念和制定《WE》训练计划上的思维方式，其中也穿插着介绍了一些具体的练习方法，希望能对大家有所帮助。



足球运动按所属项群划分的话，应属于技能主导类中的同场对抗项群，所以技术在足球运动中所占的地位是非常重要的。技术是一切战术运用的基础，对自身技术能力的充分自信也是稳定、良好的心理素质的保证，就算你有再出众的足球意识、在先进的战术打法，如果没有扎实的技术作为基础也都是纸上谈兵。因此，我们把技术能力放在第一个介绍也是无可厚非的。

技术

在刚开始的介绍中我们已经谈过，足球运动的技术分为踢、停、顶、运、抢、掷、假、守共八项，具体到《WE》中来，我们可以通过下面的内容来直观地表达：

技术动作举例

踢 各种各样的解围、射门、传球技术都属于踢的范畴，比如大力远射、L1和R1的挑射、推射、△、○、×和右摇杆的传球，还有角球、任意球的踢法等等。

停 各种情况下的停球方法，比如R1或者R2+△的挤人然后停球、R1+R2的强制移动后改变跑动路线停球、还有R1的漏球等等。停球除技术因素外，最重要的是在接球之前的观察，就像在现实的足球中接球前要回头观察一样，绝大多数背对进攻方向且身后有防守队员盯防时，合理的处理应当是控制住球或者是回传，而不是停球转身。对于接球前的观察，除了画面范围内的情况外，必须通过屏幕下方的雷达，也就是小地图。

顶 各键位的顶球技术，进攻和防守中各种争顶的技巧，比如R2的倚人，R1+R2强制移动后再用R2卡位或者R1冲刺的争顶技巧，以及按键的时机等等。

运 运球的技巧，各种加速、变向盘带的方法，左摇杆或者十字键的运球，配合各种按键的加速及变向规律，相对于R2的灵活变向来说，R1的加速其实并不实用，最好只用于周围15米左右范围内没有防守队员时。在快速突破时要求R1、R2和各种变向动作的合理搭配。

抢 各键位在防守时的应用技巧。将R1加速和R2降低重心的后撤步防守和□键有机地结合起来使用。另外，配合造越位战术可以用来做断传球的抢前防守。

掷 在现实足球中的本意为掷界外球的技术或者其他死球技术。在《WE》中，我们将其理解为处理各种死球时的技巧。比如在与人对战时，发向小禁区延长至点球点平行线范围内的角球可以用门将出击化解；有效射程内的任意球可以强制移动后卫到球门线上封角度；球门球可以通过雷达控制前锋封死短传的路线；界外球也可以通过强制移动封锁路线等等，我们需要掌握的不仅是如何使用这些技术，还要了解如何化解这些方法的技术。

假 技术方面的假动作，比如运控球的假动作，传接球的假动作等等。另外，还包括战术上的欺骗，比如反越位、通过无球跑动制造的二控、三控、指东打西的异侧进攻和防守反击战术的诱敌深入等等。

守 并不是指后卫的防守技巧，而是控制守门员的能力，比如手动门将在单刀球时可以控制门将出击到吊射扑救可能的位置来封堵角度，同时用□键控制后卫回追干扰对方持球队员，再结合适时的出击来化解对方进攻，比单纯的用△出击效率要高得多。

从上文我们可以看出，除了一般的基本操作技巧，大部分的高级技术都是需要微操作来完成的。

学会使用这些操作方法并不难，但是要真正掌握这些操作方法并且能够在比赛当中合理地运用就不是那么简单了。而各种战术打法都是建立在技术基础上的，如果技术不过关，战术根本是无从谈起。所以提高和巩固自己的技术水平，是我们训练计划中的一个不可缺少的部分。**技术的训练最好放在训练的最开始阶段，就好像现实足球训练中的热身运动一样，我们用技术训练来使自己更快地进入状态的同时，巩固和加强了自身的基本功，也是为之后的战术训练做准备。**在《WE》的训练模式中为我们提供了各种各样的技术练习，值得一提的是在训练模式第二项中的一些基本技术练习对我们打好扎实的基本功来说是非常实用的。比如第一项"带球技术"的第三小项"变速突破下底传中"、第四(四)项的R1+R2的"强制移动停球"和第五(四)项的"控制守门员扑救单刀球"都是很好的基本技术练习方法，很多高级的微操作技巧都可以在这些模式中练习，这种练习方式对我们熟悉和掌握这些技术有非常大的帮助。另外，在训练模式第三项中的进攻训练第3星的"3打2"，是一项非常实用的练习手段，我们不仅可以在这个模式中把已掌握的技术结合到实战中去，还可以通过这个训练演练各种战术配合。下面将简单介绍一些在训练模式中笔者认为比较实用的提高技术能力的方法：

训练模式的第二项是指导我们掌握一些基本技术的操作手法的训练模式，在这个模式中包括：

1 运球技术



其中的第二项"变速突破下底传中"是一项非常实用的练习方法。**因为在比赛中，边路的防守相对于中路来说薄弱了很多，所以我们在边路制造空当、形成射门机会也就比在中路容易很多。**然而在制造出空当后我们还需要面对如下几个问题：

1、*面对补防的后卫如何处理？*

2、*如果选择传中的话，传中的脚法应当如何掌握？*

3、*传中的落点如何掌握？*

4、*在形成射门机会后如何把握？也就是包抄队员的抢点技术。*

无论是面对后卫的处理方法、传球的脚法和落点，还有抢点的技术我们都可以在确定方法后，通过这项训练来巩固和提高。所以这项练习在笔者看来并不是要做到变速→突破防守球员→传中→包抄射门，得到good，而是利用这项训练解决比赛中的各种相应的实际问题。

2 传球技术

其中的第三项"长传转移"和第四项"传身后球"比较实用。前者可以用来练习长传球在转移时的用法。**需要特别说明的是，转移并不是单指一侧向另一侧的直接转移，通过中路队员的长短结合还有快速倒脚都是有效调动对方防守重心的有效转移方法。**



而后者是《WE8》中最实用的一种进攻手段，直传身后是最犀利的进攻武器之一，这项技术必须纯熟掌握。

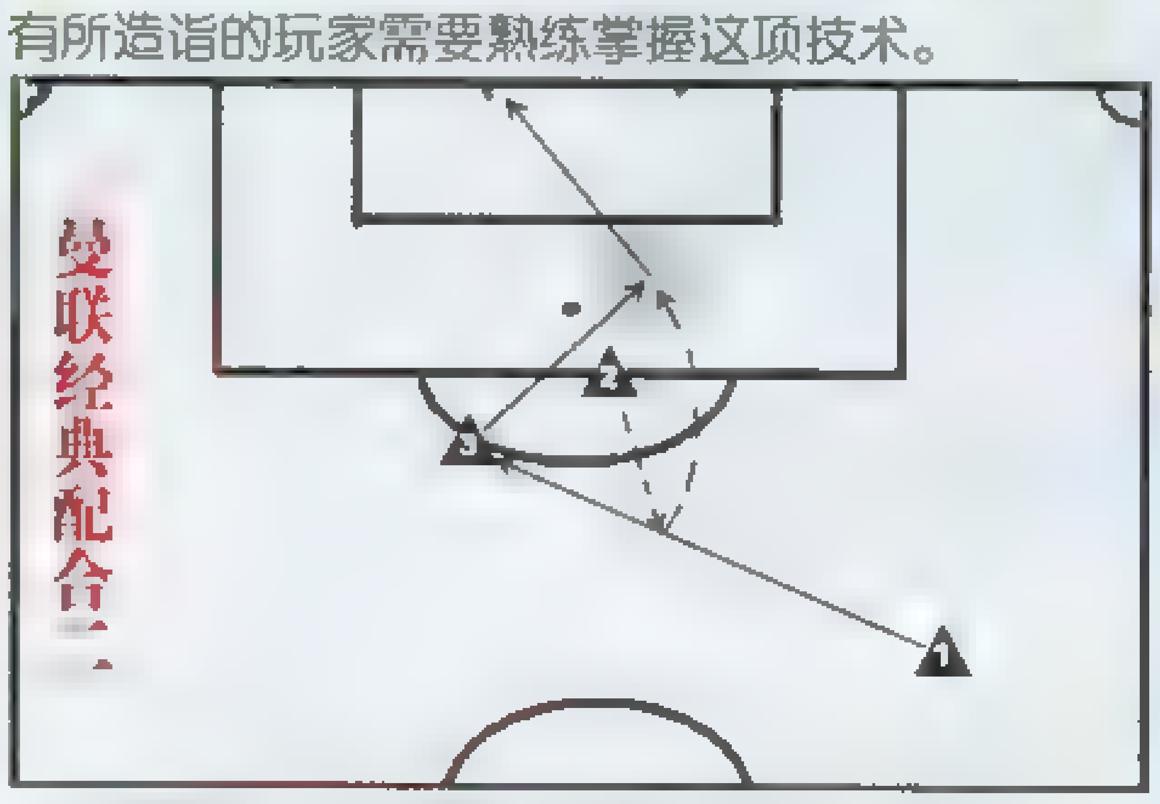
3 射门技术



足球比赛本身就是围绕着射门而进行的，**所有的技术、战术都是为了射门所作的铺垫**，所以这项练习中的所有技巧都应该熟练掌握，并且能够在比赛中合理的使用。在这项练习中需要强调的是一些细节上的问题，比如第一项远射中的运球方向、加速方法、步点和射门力量还有角度掌握的具体方法，还有第三项扣球过门将，我们要注意电脑演示的时候，在假动作扣过门将后立刻还有一个变向加速的动作。这个动作并非画蛇添足，在实战中，扣过门将后很可能被身后回追的后卫干扰而失去射门机会，而这个变向加速的动作正是解决这类情况的最有效方法。实际操作上我们只需要在扣球后马上按扣球方向的反方向和前进方向，再加上加速键便可以做出这个动作。

4 停球技术

停球练习中的第一、二项是强调在背对进攻方向时的处理球方式，区别在于第二项由于防守队员卡住了传球路线，**我们需要移动接球队员拉出来接球，这和现实足球中不能在原地等球是一个道理。**第三项漏球是一项比较难掌握的技术，但是这项技术在各种进攻套路中的应用的确是非常频繁，比如02年世界杯决赛里瓦尔多漏给罗纳尔多的那一球，还有"黑风双煞"时期的曼联经常在对手的禁区前利用这种技术来制造射门机会。所以，希望在战术上有所造诣的玩家需要熟练掌握这项技术。



曼联经典配合一

停球练习中的第四项是强制移动技术的练习，可惜的是在这项练习中我们只能学习到强制移动的其中一种用法，即改变接球路线，使进攻队员先于防守队员得到对球的控制。不过大家可以根据这种用法举一反三，比如防守队员也可以用强制移动来卡位，反克制进攻队员的跑动。关于强制移动技术的各种用法在上面技术动作示范的表中我们已经有所交待，在这里就不再多说。

5 防守技术

比赛的目的分为"取胜"和"不输求和"两种，取胜需要射门得分，而做到"不输求和"就要做到不让对方射门。防守的目的，就在于此。

铲球作为一种特殊的防守技术，不仅防守面积大、控制范围大，而且应用的范围也非常广泛：对方控球的时候既可以通过铲断来破坏以延缓对方进攻节奏，以便于组织有效的防守，还可以用更为高级的"铲留"就地进行反击；铲球还可以用来断对方的传球、破坏、门前救险甚至抢点射门；另外铲球还是杀伤对方的核心球员、进行战术犯规等等的最有效方法。


▲意大利的后防双保险卡纳瓦罗和内斯塔。

另外在防守技术中的协防技巧和守门员控制也是非常实用的技术，应当多加练习。尤其是守门员的控制，善于利用手动门将的话可以大大地降低单刀球的失球率。



总结

足球技术从动作结构特点上来划分属于变异组合多元动作结构的运动项目之一，这就要求我们在具备了扎实的基本功、熟练地掌握并可以合理应用各种技术的基础上，还要根据自身的战术打法有所专长：注重边路进攻的玩家在转移、制造空当和突破方面要有所特长；防守反击的推崇者要具备良好的大局观、出色的防守技术和把握机会的能力；而偏爱压制式打法的人要有过硬的传接球技术和运控球技术等等。就好比在现实足球中，前锋的位置感和射门技术要好；中前卫要有开阔的视野和优秀的传接球技术；边前卫要有出色的突破和跑动能力。

趣味竞猜

自从《WE8LE》公布了罗纳尔迪尼奥的招牌绝技"牛尾巴"后，一时间众说纷芸。COUKI和阿迪对该假动作的操作方法争论不休，不知道广大读者对"牛尾巴"的具体操作方法有何自己的假设呢？我们特意举办了一个趣味竞猜活动，截止日期是3月10日，欢迎各位球迷玩家发来Email、短信、平信发表你的假设。





第一位猜中"牛尾巴"具体操作的读者将会获一份精心准备的神秘礼品。

注1：第四(四)项表示第四项的第四小项，第五(四)项表示第五项的第四小项。

动漫情报站 A.C.EXPRESS

终于乘着放假时的那几天把《岩窟王》前16集都看了一遍，结果果然没有令我失望。虽然是改编自《基督山伯爵》，但导演却加入了许多适合现代人口味的要素，而绚丽的画面也令人看得非常舒服。不过那些适合同人女口味的暧昧情节实在是加得有些无趣，如果去掉的话，我对本片的评价应该还会更高一些吧。

另外，从本期起本栏目将会多出一个新板块，大家可以看看动漫园的最后部分，杂志单数号为"经典赏析"，双数号为"新作推介"，这期是124号，因此将为大家介绍的将是近期最受瞩目的动画——新海诚的《云之彼端，约定的地方》。

《哈尔的移动城》也有尴尬时刻

日本最高票房得主获选金酸莓奖



不久之前，由日本《周刊文春》杂志评选的2004年日本电影金酸莓奖公布了最终的获奖名单，正如美国的那个同名奖项一样，日本的金酸梅奖也是为那些在本年度被认为最烂的电影准备的。在这份不太光彩的获奖名单中，改编自永井豪名作，由人气组合Tiame成员伊崎央登主演的影片《恶魔人》成为最大的倒霉蛋而高悬榜首。由20位周刊电影记者及影评人组成的评委团认为本片的当选实在是实至名归，而伊崎央登的表演也被批评为面部表情匮乏，肢体语言笨拙僵硬，毫无演戏的才能。

不过最让人意想不到的是，宫崎骏的新作《哈尔的移动城》竟然也榜上留名。虽然其曾经获得过威尼斯国际电影节技术大奖，并刷新了多个票房纪录，但评委们却认为本片的人物塑造太平面化，不够饱满，叙事太过粗糙，配音也不尽如人意，故事缺乏感染力，充其量只是一盘豪华的视觉大餐，是宫崎骏作品中少有的没有内涵的失败之作。





斯皮尔伯格执导《变形金刚》

博派狂派将再掀狂潮

随着《变形金刚》的最新系列——《变形金刚 银河之力》(Transformers: Cybertron)的启动，诸位变形金刚的爱好者在2005年又有了更多值得期待的事情。据官方声称，这部最新的动画将带来一个跌宕起伏的精彩故事，可以让FANS真正理解什么叫做"伪装之中的机械战士"，大体情节概括如下。



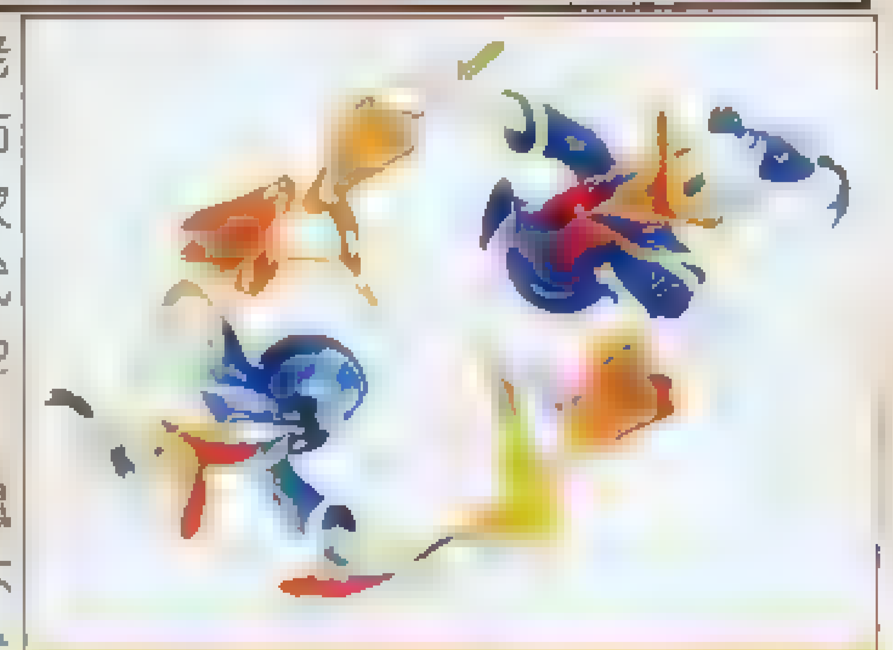
赛博坦星——这颗变形金刚的母星又一次陷入了危难之中。擎天柱带领着他的战士们开始了一场跨星际的大营救。他们必须找到4把古代的电子星钥，自古相传，这四把钥匙是拯救赛博坦星的关键，它们能够令赛博坦星本身变形为一位传说中的人物，从而阻止正在吞噬宇宙的巨大黑洞。但是当得知电子星钥的强大力量后，狂派们也张开了自己的獠牙，一场大战不可避免。

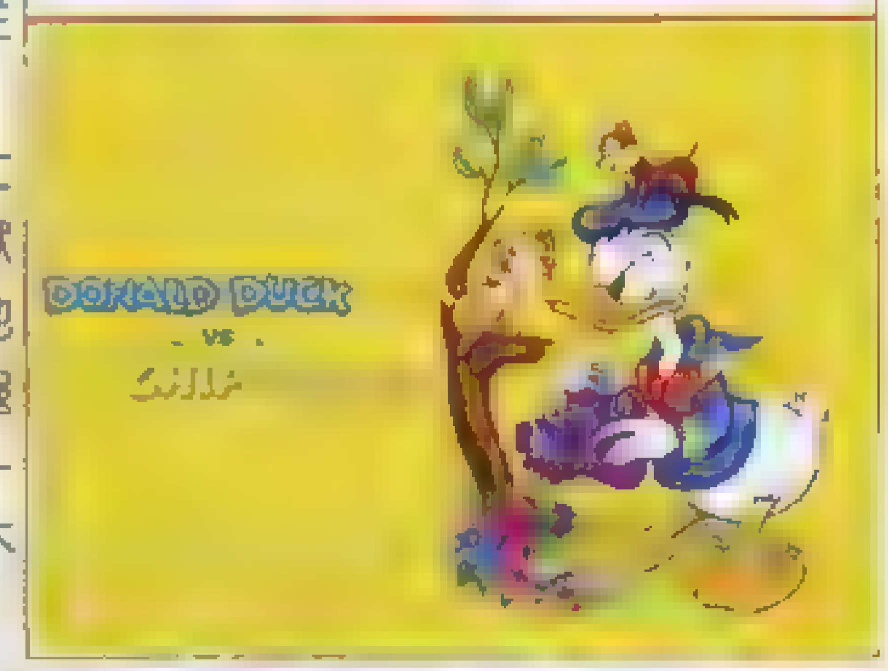
当然，孩之宝也不会放过孩子们(或者说是父母们)的腰包，在今年夏季，新的系列玩具也将依次推出，《变形金刚》的爱好者们请准备好钞票等着吧。

不过，与这个消息相比，下面的这则新闻应该会更吸引大多数人的目光。根据最新公布的消息，孩之宝将会联合梦工厂和派拉蒙合作拍摄《变形金刚》的真人版电影。而担任本片导演的竟然会是好莱坞巨头之一的斯皮尔伯格以及其他几个知名制片人。该电影预计2006年夏季公映，一有最新消息，我们将第一时间为您作出报道。

唐老鸭之父因病逝世

1月28日，为世界人民所喜爱的唐老鸭的创造者——荷兰画家丹尼尔·布兰卡(Daniel Branca)因心肌梗塞于在家乡布宜诺斯艾利斯去世，享年53岁。代理其作品版权的一家德国出版社于2月2日宣布了这一消息。





虽然很多人都习惯性地认为米老鼠和唐老鸭都是沃尔特·迪士尼的造物，不过实际上将那只鸭子创造出来的正是布兰卡。布兰卡创作过不少优秀的油画作品，并于1977年加入迪士尼公司，参与了迪士尼所有主要卡通人物的绘制，不过其贡献最大的还是唐老鸭的形象。虽然在亚洲地区并不出名，但布兰卡在欧洲可是闻名遐迩，他曾在欧洲出版了数百部以唐老鸭一家为主角的卡通读物。而他的英年早逝不禁令人惋惜不已。

中国版奥特曼即将问世

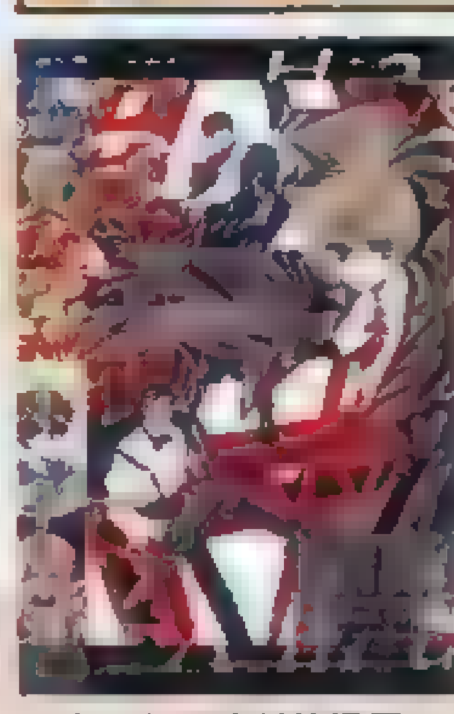
除了特摄FANS，大概没有多少人知道以制作经典特摄片《奥特曼》而闻名的圆谷公司。不久前，圆谷公司社长圆谷英明宣布将在中国本土制作中国版的《奥特曼》。本作将起用中国的演员来扮演主角。最快会于年内在中国的电视台播出，这也是圆谷公司第一次在中国制作该系列。

中国版的奥特曼的演员和剧务都将启用中国人，这将使中国的观众感觉更亲切。登场的人物中奥特曼(名字未定)及其变身者等主要演员都将用汉语交谈。舞台和人设也基本确定将会设定在中国。

包括从去年开始在中国播放的《迪迦奥特曼》等系列作品使用的都是从前日本系列的配音版，但是根据市场调查得出的分析，圆谷公司最终决定了将演员和语言全部中国本土化。

与此同时，圆谷公司也将和中国本地企业成立合资公司，并希望通过合资公司的成立在中国创造一个新的特摄系列。本作中使用的怪兽也将根据中国特色来制作。

《创龙传》漫画版火热登场



▲由CLAMP绘制的插画

也许不少朋友还记得由田中芳树创作的《创龙传》这部奇幻小说，当《银河英雄传说》在中国大红大紫时，它也承袭前辈的风光而为不少人所熟知，而由CLAMP绘制的封面及插画也令不少女性漫迷知道了它，并进而为书中的四位帅气的主人公四海龙王龙堂始、龙堂续、龙堂终、龙堂余而着迷。

自1987年8月5日由讲谈社发行了《创龙传 超能力四兄弟》以来，本作全系列小说的累积销量已经达到了800万本以上，而在不久前，《创龙传》将推出漫画版的消息也传入了众人的耳中。漫画版将由新锐漫画家惠广史执笔，也许许多习惯了CLAMP画风的朋友会不太适应他笔下的几位龙王的形象，不过还是让我们拭目以待吧。



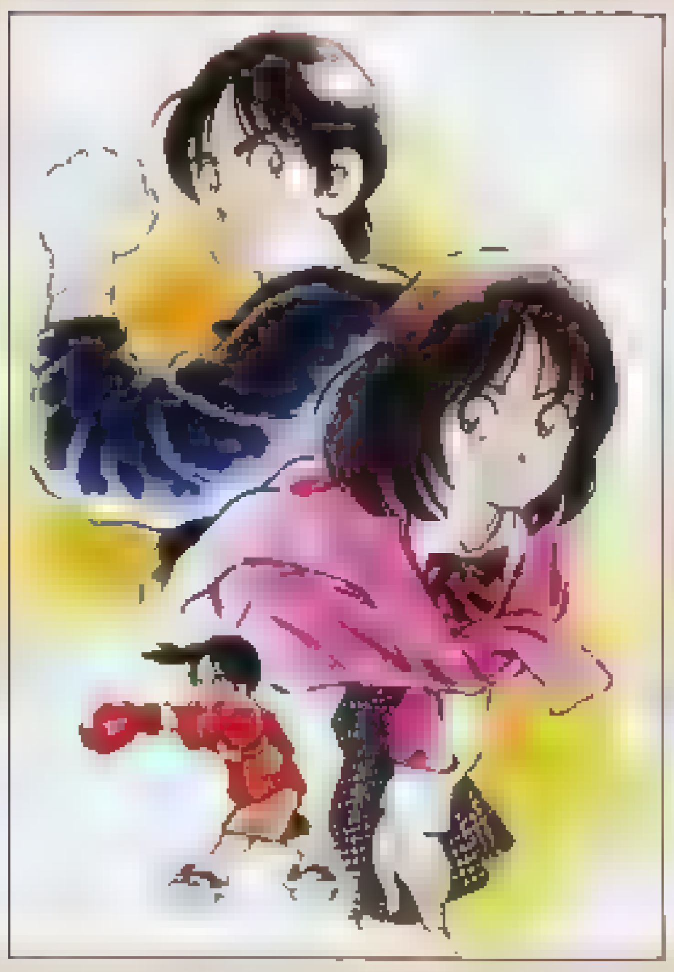


▲惠广史笔下的《创龙传》封面。

www.plum

《KATSU!》半途突然完结

安达充作品再度夭折



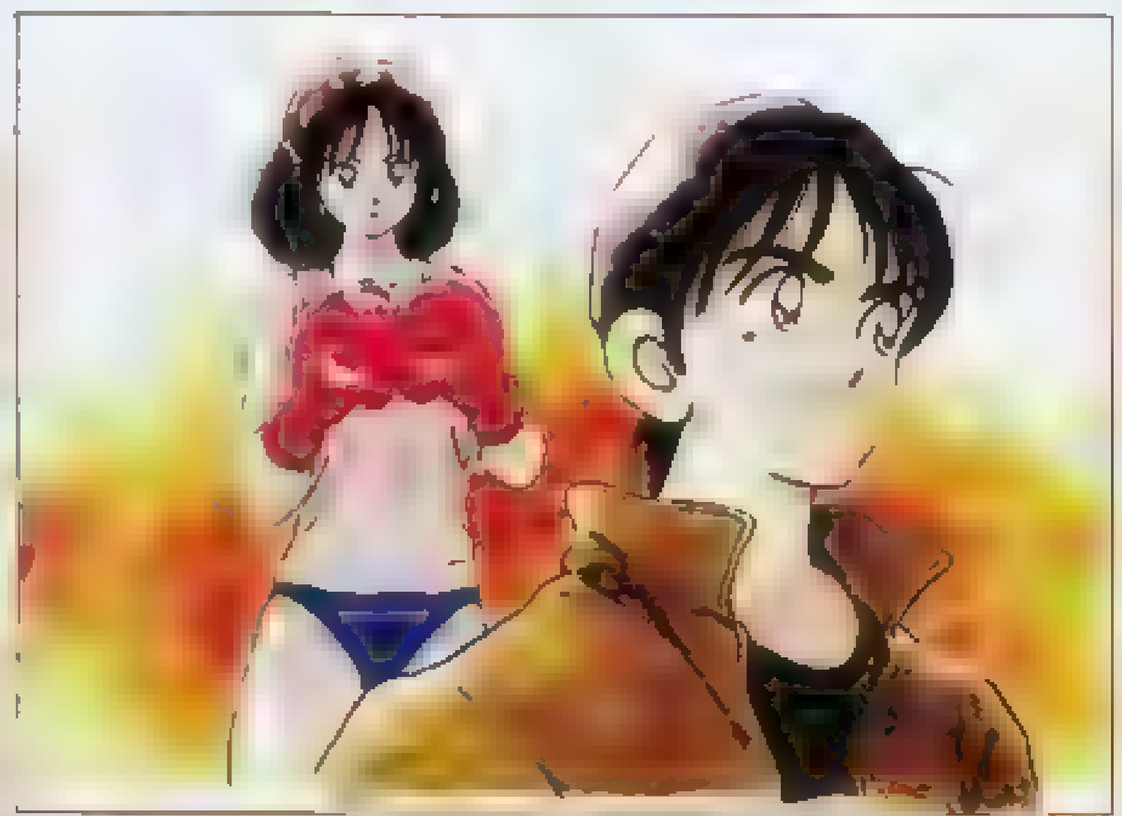
当知道这个消息后，相信许多一直在追着这部漫画看的朋友一定会惊讶地合不拢嘴，因为就在几周之前，安达充还在连载的最后一页写着“下面的情节将会更为精彩”的话语，但谁都没有想到的是，这部漫画竟然就在众多人完全没有一点心理准备的情况下突然完结了。

157话——紫阳花，这部连载了三年之久的漫画就此拉下了帷幕，虽然结尾依然是如安达作品一样的HAPPY ENDING，但愤怒的日本读者却怎么也无法令心情平静下来。

“最后的结局纯粹就是在浪费时间和篇幅，不过这样想很自然，整个安达老师的《KATSU! 》就是浪费时间的东西，开篇发挥了重要作用的纪本高道就这样被遗忘了，安达老师究竟是怎么回事！”

“真人版的《H2》正在热播中，然而即使如此，连载的质量也不该下降得如此之快。虽然《KATSU! 》最终达到了16卷，不过对于这样的长篇故事而言，剧情却完全没有展开。与其说登场人物各自的剧情不完整，不如说全部的剧情都不完整，故事发展方向错误的时候就停止连载，给人一种作者为了自己而卸担子的印象。不过，事到如今，这实在也不是什么重要的问题了。如果查查这些年安达充的作品，就知道如果再期待能有以前的质量，要求就太苛刻了。”

以上这两条安达FANS在网上的留言大概可以代表许多人此刻的心情，在此之前，安达充的上一部作品《美空美空》也是草草收场，更被称为其漫画生涯中最失水准的作品之一。原本人们以为安达可以凭借《KATSU! 》再创辉煌，按照迄今为止的表现来看，《KATSU! 》虽然未达到如同《H 2 》、《TOUCH》、《ROUGH》这三大经典同等的层次，但依然是一部颇为不错的作品，但它的突然完结却给所有人都浇了一盆冷水。有人怀疑是因为本作的受欢迎程度在不断下降所以才会导致这种现象，但这似乎也不是《少年SUNDAY》的作风，究竟其中的真相是怎样的现在还没有人知道，我们只能寄希望于安达老师以后能向他的拥趸们进行说明了。



井上雄彦官方网站推出中文版

《零秒出手》将在中国播出？

2月1日，井上雄彦先生的网站“Inoue Takehiko on the web”正式推出了中文界面，地址是“http://www.itplanning.co.jp/”（选择“CHINESE”）。井上先生的广大中国FANS也可以通过该网站了解到先生的最新情况。

而在2月1日更新的消息上，我们也看到了下面这样一则新闻。

“日本国内决定在2005年2月5日开始播放《零秒出手》动画片（在WOWWOW电台）。当在中国播放认定之后、日期将登载于正式主页。”



许多人都认为这是这部动画将登陆中国的有力证据，按照当年《篮球飞人》在中国造成的轰动情况来看的话，《零秒出手》通过审查应该不是什么难事。不过由于现在还没有更多的情报公布，因此我们也只能翘首期待了。

宫崎骏旧作将再登银幕

《魔女宅急便》真人版筹划拍摄

只要是宫崎骏先生的FANS的话，就都应该会对1989年上映的那部《魔女宅急便》以及其中那飞行于空中的小魔女琪琪有着深刻的印象。本片改编自角野荣子的同名童话，讲述的则是十三岁的魔女琪琪带着会说话的黑猫吉吉来到城中的一家面包店工作以及她在城市中生活时的故事。去年，英语版的《魔女宅急便》正式在欧美出版。而著名剧作家杰夫斯托克维尔也正在根据角野荣子的原著编写本作真人版电影的剧本，但现在由哪家电影公司投资拍摄，以及导演及演员的人选则一切未定。



新作推介 《云之彼端，约定的地方》

原名	《云のむこう、约束の场所》
原作・剧本・导演	新海诚
人设・作画监督	田泽潮
美术	丹治匠・新海诚
音乐	天门
片长	91分钟

故事发生在日本战后被分割为南北两端的架空世界中，位于联合国统治下的北海道，一座神秘的巨塔工程悄然开始了。而在被美军占领的另一边，建设这座塔的目的却无人知晓。

居住在青森的两位15岁的少年——藤泽浩纪和白川拓也一直憧憬着那座即使是隔着轻津海峡也可以清楚看到的巨塔。希望能利用自己组装的小型飞机飞向那里。而除了塔之外，两人憧憬的另外一个对象，则是同班的少女泽渡佐由理。



在夕阳之下，他们曾约定了要与佐由理一同飞往那座塔，而那座塔对于三人而言，也成为了重要的约定之地。可是，就在不久之后，佐由理不知为何突然消失在两人面前，在无可名状的虚脱感中，两个少年渐渐停止了对飞机的制造，走上了不同的道路。

3年后，东京。一切的一切，就从这里开始了……

沉睡了数年的少女，塔中隐藏的秘密，这个世界的真相，以及，那个年少时的约定……

是拯救佐由理，还是拯救世界？

而那架美丽的白色飞机，又是否能安全飞抵海那边的那个约定的场所呢……

简要评价

在2000年，一位名叫新海诚的年轻CG动画创作者以一部25分钟的短片《星之声》而震动了整个日本动画界。因为，这部作品除了音乐之外，包括剧本、演出、美术、制作等工作都是由其一手包办的，作品的素质之高也是令人为之赞叹，在常人眼中，这几乎是件不可思议的事情。为此，新海诚被誉为出现于21世纪日本动画界的超新星。而时隔四年之后，在2004年秋天，新海诚的新作，也就是这部《云之彼端，约定的地方》也出现在了我们眼前。

与当年的孤军作战相比，这次新海诚多了不少辅佐他的人，但片中依然有着浓重的“新海诚风格”：相隔遥远的少年与少女，无法触到的恋情，大段交织在一起的心灵独白……这些都是当年《星之声》触动无数人心灵的要素，而这次新海诚也将这些再一次搬到了本作中，而且在多个方面都取得了不小的进步。

作为新海诚的第一部长篇作品，虽然在剧情以及影片长度上还有着值得推敲之处，但本片的画面之精美程度却令人惊叹，几乎每张图都可以当作电脑壁纸来欣赏，而那段在多处响起的悦耳的小提琴乐曲也极佳地衬托了动画想要表达的气氛。不过，比起《星之声》的片尾曲“Through the years and far away”来，这次的片尾曲“你的声音”显得稍为逊色了一些，这点令人觉得有些遗憾。

总体来说，本片称得上是2004年最值得称道的动画作品之一，在第59届每日电影奖上赢得最佳动画电影奖，便是对这部优秀作品的最有力的肯定。





自由谈
PLAYERS' FORUM

胜负师：大家好，自由谈又和大家见面了。春节假期过得怎么样呢？是不是在吃点、睡点、玩点中度过呢？在闲暇之余也希望大家能多多支持自由谈，尝试一下将自己的游戏感受或心情用纸笔或PC键盘记录下来，与广大玩友一同分享。本次收录了两篇自由谈，一篇是加加不鲁根的招牌散文，怀旧风格想必比较容易共鸣，为大家所接受。另一篇则是冥夜对于《活剧侍道》的一些评议，本作因为系统比较大的改变而受到系列FANS的不满，作者则以自己的形式发些牢骚，希望读者能以轻松的心情看完全文。

将YY进行到底——有关心跳的细碎往事

文 加加不鲁根

1998年的春天发生了不少乱七八糟的破事儿，当然，那都已经是七年前的依稀往事了。诚然，七年的时间实在是算不得短暂，我也足可以用“多年以前，1998年那个忧伤似水的春天……”这样十分郭小四的句子来开始这篇文章，然而郭小四目前因为抄袭案而在网络上被一干文学男青年们骂得很是惨烈，精力旺盛的文学男青年们的战斗力大抵都十分惊人，我并不想被他们作为靶子来口诛笔伐，于是只得放弃这样十分矫情的开头。

下面继续来说1998年的春天，那个时候，班上的无赖们还经常在放学后齐聚阴暗的小街机厅中对练《KOF》，一干人等将机厅中惟一的一台《97》围得水泄不通，挤得满头大汗却还不一定能将手中浸满了体温的游戏币投入机台上的小孔中，场面实在是十分火爆。然而正当我们在空间逼仄的街机厅中战得不可开交的同时，安德烈·胖子同学却悄悄地从某个游戏店中满面笑容地将一台传说中的PS主机偷偷摸摸地买回了家。PS从外表看来就是一个青灰色的长方形盒子，按下盒子右下角的“OPEN”键后，盒子顶端的圆形盖子便会拔地而起，把一张PS游戏光碟固定在碟仓中再将盖子盖上，按下盒子左下角的“POWER”键之后便可以开始游戏——我知道我上面的这些话对稍有游戏常识的人来说都是废话，然而我确实不是在骗稿费，我只不过是在检验自己的记忆力是否健全到能够将这个故事讲完，仅此而已。

安德烈·胖子同学本以为自己入手PS的行动做得干净利落且神不知鬼不觉，班上那些踏机欲望十分凶猛的无赖绝对不会察觉，然而俗话说若想人不知除非己莫为，俗话还说天下没有不透风的墙——原来一毛不拔男安德烈·胖子竟然开始自己出钱规律性地购买一些色彩艳丽印刷精美售价昂贵的游戏杂志，这很是可疑；再加之原来一放学便要风雨无阻的跟随众无赖来到小街机厅中踏币打《KOF》的他竟然总是借故不再前往，这便更加可疑。于是众无赖们便像在街机厅中围《97》机台一般将胖子在教室中围在当中，胖子在众人义正辞严的拷问之下终于溃败了，几乎是涕泪横流地招认了自己已经是PS的主人的既成事实。众无赖们闻言大喜，纷纷叫嚣着“天下就是有免费的午餐可以吃到”的口号离开了空间逼仄的街机厅，来到了安德烈·胖子那个空间更加逼仄的小窝中继续自己的游戏生涯，让生意惨淡的机厅老板和爱机即将遭到凌辱的胖子同学都十分黯然神伤。



其实说起来，用PS来打2D格斗游戏实在是有些暴殄天物的嫌疑。国产组装手柄售价低廉，手感极其恶劣，分开的十字键搓招搓久了便会使左手大拇指上的表皮脱落，而且PS上还没有SS上的加速卡，因而每一局战斗前的漫长读盘时间都很令众人抓狂。废柴们纷纷指责胖子选机眼光太差，诸如“人家SS外观圆润上插加速卡手柄舒适且价格低廉你却偏偏不选，非弄一台破PS回来……什么什么？PS的3D处理能力比较强？扯淡！3D能力强为什么不移植《VR战士》上来（那时候在无赖们的眼中，《VR战士》便是3D的代名词）？什么厂商之争不厂商之争的，我不管，反正你选了PS你就是一傻叉……”这样的言论每天都要在胖子的小窝中回荡上一番。众无赖们这种一边吃肉一边骂娘的行为终于让安德烈·胖子同学忍无可忍了——多年以前，车田正美老师在《女神的圣斗士》冥王哈迪斯卷中的第一册中写到“那个经常面露和蔼笑容的穆先生首次愤怒了。”多年以后，那个经常面露和蔼笑容的安德烈·胖子同学也在我的记忆中首次愤怒了。他满脸通红地指着他家的大门对众无赖恶狠狠地说道：“请几位爷出去帮我把门带上，成吗？”

在把一干无赖轰出自家的大门之后，胖子便迅速在门口贴上了一张纸条，其大意说的是班上的无赖们与非灵长类动物不得入内，于是我们这些无赖们便在相当长的一段时间中失去了免费与次时代主机眉来眼去的机会，这着实让我们很苦恼。后来，作为报复，我们便在上课的时候哄抢胖子买来的游戏杂志来看，待杂志在众人手中传阅一圈之后，那本命运多舛的杂志也自然就变得面目全非了。封面上布满无赖们黝黑的指印自然不必再提，内页中那些口水浸湿的痕迹以及纸张撕裂脱落的惨状也是屡见不鲜，这令可怜的胖子同学怒槽满点，随时准备发出必杀将我们这一干人轰至渣。然而即使如此，胖子却还依然买来色彩艳丽印刷精美售价昂贵的游戏杂志带到学校，这当然不是胖子犯贱，而是因为他年轻貌美的异性同桌比较喜欢看游戏杂志的彩页——这里我要插一句嘴：虽然说我们班的男性学生每个人都有一名异性同桌，而且她们还也都很年轻，然而貌美者却是如同国宝一般分布稀疏且数量稀少，于是有幸能与美女做上同桌的安德烈·胖子同学自然激动得神魂颠倒，对其美女同桌言听计从。正是因为胖子同学的重色轻友，我们这帮无赖才得以继续有免费的游戏杂志阅读和破坏。然而春天花会开，好景却不常在，1998年的夏天，胖子的美女同桌指着杂志上《FFⅧ》宣传画面上斯考尔的头像问胖子说：“你觉得他长得帅吗？”胖子连忙点头哈腰地回答道：“帅，当然很帅。”同时心里琢磨着要不要放学后去主动去招惹几个小流氓而让自己的脸上也来上这么一道个性的伤疤。美女听完胖子肯定的回答后脸上便浮起一阵红霞，作羞涩状说：“嗯，五班有个帅哥就和他长的特像，其实我早就对他有不一样的感觉了…・”

五分钟后，阴郁的男厕所的角落中，便传来了胖子那如同暴走八神登场时候的嘶吼。

从此胖子便开始了在情场上的N连败，此公利用各种千奇百怪的招数认识了数量众多的青春美少女，然而在与每个青春美少女“单独畅谈人生理想”的时候却每每总是受阻，屡战屡败。井上雄彦老师名作《灌篮高手》中的男主人公樱木花道同学在没有习得篮球技能之前在情场之上便十分不得意（虽然他在习得篮球技能之后这一点也没什么改变），即使樱木同学拥有满头眩目的红色卷发，身高不凡且在斗殴方面有着罕见的才能，却也无法改变他没有女人缘的惨淡事实。相比之下，安德烈·胖子生得獐头鼠目，体态臃肿，不善任何球类运动且行动猥琐，因而没有美少女垂青也自然应当无话可说。

然而胖子最后还是还是找到了自己的春天，这一切都是拜Konami老师所赐——那是一款名字唤做《心跳回忆》的游戏，它来到这个世界上的任务，就是为

了让天下的王老五们不再一天到晚都如同多年没有见到香蕉的猴子一般忐忑不安。

从此之后，胖子便终日与藏匿于一张D版光盘中的那些长相可爱且头发颜色光怪陆离的MM们人约黄昏后，一到放学时间便会躲回自己的窝中寻找真爱。第二天来上学的时候胖子便给我们大讲昨天的情事，“藤崎诗织同学昨天终于约我〇〇，于是我便和她同去，后来我们又一起ＸＸ，生活简直是太美好了。”胖子眉飞色舞手舞足蹈，踌躇满志地说道：“我的胜利指日可待，诗织同学在传说之树下向我告白的日子已经越来越近了！”有的时候胖子也会什么都不说，只是露出一副貌似幸福的表情对小声对我们说：“我品尝到了爱情的甜美。”于是我们便十分不屑，心说一个十四五岁的孩子，胡子还没长呢就张嘴闭嘴都是爱情，这不是扯淡吗？然而后来冷静下来又一想，莎翁笔下那对最为著名的狗男女爱到死去活来的时候也不过都才十四岁，而世人也无一将其称为扯淡。因而客观的讲，我们斥安德烈·胖子同学的行为是扯淡的原因大抵是我们没有现实中的女朋友，而且也没有PS来和五官比例失调的美少女们人约黄昏后的嫉妒心理在作怪——虽然我们谁都不愿意承认。

生活真是无奈，每天放学的铃声响起之后，胖子便直奔在光辉高校中与虚拟美少女们为了感情问题纠缠不清的同时，我们一帮可怜的无机一族却只能挤在小小的街机厅中为了今天谁来付账而唧唧歪歪，这虽然已经足够我们黯然神伤，然而胖子却并不打算轻易放过我们，胖子曰：“光辉高校中有美丽的诗织同学！”我们便奋起抵抗道：“《KOF97》中也有美丽的不知火舞同学！”胖子又说：“诗织同学对我含情脉脉！”于是我们便都败下阵来，因为不知火同学只会向安迪同学含情脉脉，而我们这帮可怜人中没有一个与帅哥安迪有神似之处，这实在让我们很是不爽。



后来，安德烈·胖子同学终于在光辉高校的传说之树下见到了羞涩的藤崎诗织同学，这让胖子在很长一段时间里都保持着极其强烈的成就感，在现实生活中遭遇美少女时也不再是一副低三下四的孙子相了，“我找到了做男人的尊严！”十五岁的所谓男人安德烈·胖子趾高气扬地在我面前说道。再后来胖子同学又依次在传说之树下见到了羞涩的虹野沙希同学、清川望同学、美树原爱同学、馆林见晴同学等等青春美少女，这使得胖子更加飞扬跋扈，与现实生活中的美少女说话的时候一律鼻翼指天，一副征服者的嘴脸。

时光匆匆流走，也不回头，心跳出了好多资料片，其中第三部《起程之诗》最有玩头。胖子同学那时已经放开了对我们这帮无赖的禁令，于是我便得以与他一起见证他跑马拉松顺便泡妞的全过程。胖子同学最后在一个人的马拉松跑道上晃晃悠悠的蹒跚到了终点，一头扎在了诗织同学的怀中，诗织同学感动得热泪盈眶，用颤抖的声音向胖子同学告白。是时，已经不再是纯情少男的胖子把身体陷在沙发中，舔了舔嘴唇说道“诗织同学的腿一定很温暖……”

新世纪的时候《心跳》推出了第二代，其中的人设很让胖子不满，美少女们不是太小就是太成熟，而且主人公阳之下光同学竟然怎么看怎么像个男人。于是胖子便在第一时间里失去了在传说之钟下四处耍流氓的兴趣，把买来的D版光碟抛在角落中任凭灰尘吞噬。

现在的我们都长大了，胖子依然在现实生活中形单影只，终日流窜于各个学生论坛上贴一些小黄段子企图引诱几个防狼意识不强的小美少女上钩。为了增加这些段子的煽情性，胖子总是用第一人称来写，将一个个小段子写得身临其境荡气回肠。后来，我把胖子的一篇具有代表性的文章从OICQ上粘贴给一个作为文学青年的好友来看，文学青年的头像在沉默了一阵之后便开始纵情跳跃，打开消息框，上面赫然写道：“说的可能狠点儿啊，这东西没什么内容，整个就是一YY(意淫)文章。”

1998年的时候似乎还没有流行起YY这个词，然而那个时候的安德烈·胖子却已经坐在PS与电视机的前面对美丽的少女藤崎诗织同学展开恣意地YY。现在已经是很多年过去了，胖子变化了很多，然而由于《心跳》带给他的YY特征却已经化作了烙印一般的东西，溶入了他的血液之中。

那一天，我在胖子的窝中翻阅资产阶级老混混亨利·米勒的猥亵作品《南回归线》，胖子坐在我身旁的电脑前笔耕不辍的写着他的YY文章，我转头看看他，他脸上的委琐笑容似曾相识。

于是我一下子就想起了胖子在1998年沉醉于《心跳》时候的样子，霎时间，昨日重现。

折翅美利坚——《西部武士 活剧侍道》随谈

文 冥夜

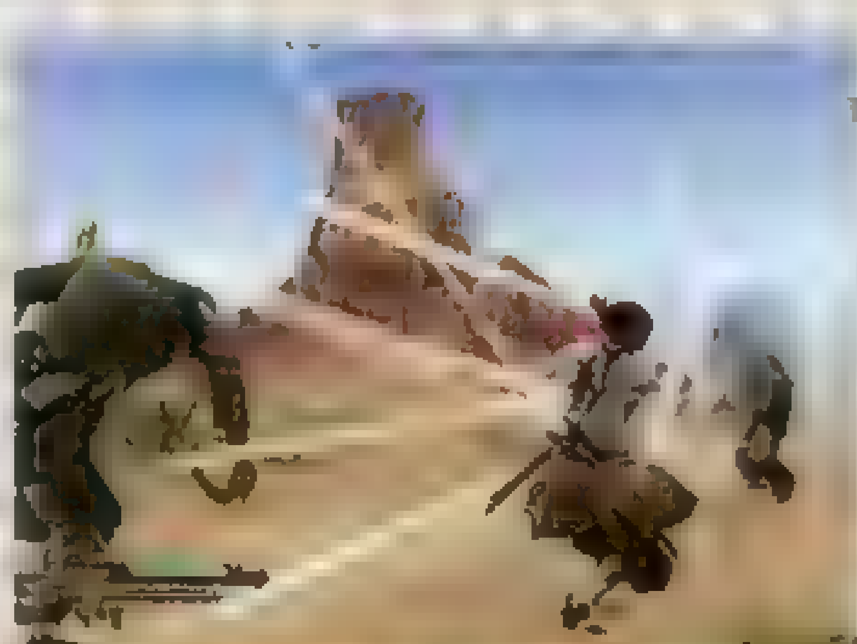
“我要到美国去，因为在那里连空气都是自由的，我相信我在那里能跳得更高”

——摘自《SLAM DUNK》

流川枫想要去美国时，安西夫人向他讲述在很久以前同样对美国充满憧憬，并最终到美国去的少年的故事时，所说过的话。那个少年并没有因为生活在自由的空气中就跳得更高，他摔倒了，折了翅膀，最后坠入了地狱……

变化

“《侍道》系列”一直都是典型的日式游戏，剧情在游戏中占了很大的分量，因为这个系列的前两代标榜的都是可以自由选择的多分支剧情，当然这样就会有多种结局。笔者之所以喜爱这个系列，在很大程度上也是喜欢上了这个系统，反复地通关为的也是能体验不同的流程。这也许与自己对游戏的理解有关，游戏本来就是一个虚拟的世界，玩家操纵的人物就是自己在那个虚拟世界中的分身，分身不单行动要与自己一致，思想也应该是自己的克隆版。自己的本性是邪恶的，在游戏中却要遵循游戏设计者那套堂而皇之的正义理论，一路上波澜不惊，直到傻乎乎地成为救世主，玩这样的游戏你真的会感到快乐吗？有的时候我会对某个魔王的厥词打心底产生共鸣，感动流涕，甚至把它当做是自己惟一的知己来看待，到游戏的最后却要把它蹂虐地死去活来……这种手足相残的痛苦你们能体验到吗？在现实中带着面具做人已经够辛苦了，如果在那虚拟的世界中还是摆脱不了伪君子



的宿命的话，不是自虐是什么？

但是《侍道》的世界不同，在这里你可以选择做一个除强扶弱的侠客，也可以当一个为虎作伥的恶棍，还可以是吃碗面反碗底的反骨仔，更可以当一个丧心病狂的嗜血者或者是爱刀如命的武痴。你的同伴再也不可能在你杀得性起时还若无其事地跟敌人眉来眼去耍花枪了，这里的刀剑不是魔术道具，而且你的刀剑还没能领悟到隔山打牛这一招，被拦腰砍过可是会见红的。所以误伤同伴是常有的事，但好在那同伴也相当慷慨，就算你和敌人协力把他劈死他还是会在断气下课之前握着你的手叮嘱你将革命进行到底的——当然他不会知道事实上你在他蒸发之后会将他的老婆情人还有宝刀一并收拾过来放在保险库里——而这也是你“误伤”他真正目的。

但是《西部武士》却全部改变了，系列一直标榜的多分支多剧情系统看来忘了塞进飞往美国的班机的行李箱，取而代之的是一条直肠子通到底的固定剧情。游戏的剧情安排事实上也没有太大的变化，依然是和前作一样的模式，游戏一开头还是要遭到杂鱼们的调戏，然后当然是要反抗了——刚开始还没有心理准备，然后便一个不小心发现了最终BOSS的惊天大阴谋，再然后便是来个大屠杀收拾小BOSS、中BOSS，最终BOSS，散场放STAFF……玩家再也不用为该怎么选择对话而烦恼，要做的惟一一件事就是杀！剧情动画可以跳过不看，总之看到会动的东西就过去给他两刀准没错，也终于可以理解为何每个牛仔升天前都要郁闷地问句“Who are you？”了。也许是入乡随俗吧，《侍道》把舞台搬到美国后，连剧情安排也变得像汉堡包那样的快餐，穿肠而过后什么营养也没有留下来。

撤销了多分支多结局系统是本作最大的变化，但同时也是最让人心痛的。

爽快

系统第一作非常真实，人物必须老

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。



老实实地在相邻的版图之间移动。而到了第二代，机器猫小叮当的任意门就成了默认道具，你想去哪儿指指地图就行了，只是牵涉到版权问题没明显标识出来。到了这一代更是变本加厉，连时光机也出了场，将整个游戏划分为若干个关卡，你想什么时候挑战就什么时候挑战，你想挑战多少次就挑战多少次，主角也不用提心吊胆遇到什么报应了，只管心安理得地杀个痛快吧，这也让那些练级狂人有了个慰籍心灵的地方。

这其实也跟游戏废除多分支系统脱不了关系的：既然淡化了剧情，一不做二不休，也别去考虑什么真实性了，在交代完后干脆就抛弃了吧——这是SPIKE为了在游戏中追求更高的爽快感而做的选择。

说到爽快感就不得不提一提SPIKE的制作人员对于“刀”这个词的理解，“《侍道》系列”里的刀用起来一直都是最顺手的，无论是用起来大开大合的上段刀，中规中距但却攻防兼备的肋刀，还是宛如铜墙铁壁般的二刀流，每一种武器的特点都诠释得非常到位。笔者尤其喜爱居合刀，在电光火石之间出手，迅速移到下一对手面前再砍一刀最后一个直刺，在指尖转两圈之后收刀——整个过程如同行云流水一气呵成帅气得一塌糊涂！

游戏取消了杀人夺刀系统，敌人的武器和人物一起蒸发，这意味着再也不能把人当做扭蛋机，逮着一个手里有家伙的宰一个，然后再兴冲冲地过去领奖品了，这也算是一个令人心痛的转变。不过其实想想也是，游戏中的敌人不是陀枪就是抓炮，最原始的猿人都会穿夹克甩回旋标，真要能使用他们的武器就会被人说是抄袭某《荒野大X客》了，这未免就太不厚道了。

再然后便是武器的损伤系统，前作中的武器有耐久度设定，当武器的受损程度超过耐久度最大值时该武器便会破碎，同时消耗一段耐久度槽。也就是说在砍人的时候必须同时考虑到自己爱刀的心情，不顾一切乱砍一通的话就算强到逆天的宝刀也会变成一堆废铁，其实这使得游戏在无形之中多了一分战略性，让玩家在爽快的同时多了一分顾忌。但这个设定到了爽快度向上的本作就被完全废了，你大可把敌人聚到一起然后来个丰收大切割，完全不用替爱刀操半点心，就算拿它砍飞机大炮UFO也不会有半个缺口——这要是在前作，恐怕那刀早就只剩下一个柄了。

接下来便该轮到本作的核心系统：达人模式了。

达人

时下的游戏界似乎流行着这样一种风气：当游戏中的主角受到一定程度的打击或者是屠杀了一定数量的敌兵后便会进入一种“无双”状态，比如说《鬼武者》中明智光秀他老二，《鬼泣》中身患白化病仍挣扎在抗战第一线的但丁叔叔，还有身残志坚的日本“国宝级残障LOLI控”百鬼丸等等。什么是“无双”状态呢？说白了就是一种名为“间歇性丧心病狂无定向思觉神经失调”的病症。“无双”一词出自一款名叫《真·三国无双》的游戏中，因为这款游戏引经据典列出海量史实并且拖出大批临床病人参与演出呕心沥血倾力制作！成功地证明了这种病症的起源地是我们伟大的祖国，并且最早出自三国时代，可谓功不可没，遂将其命名为“无双”。

很不幸地是本作的主人公也染此贵恙，虽然游戏的小白编剧将其改名为“达人模式”，殊不知我们中国玩家的眼睛是雪亮的，一看发病状况就知道这是经过变种了的“无双”病毒：当主人公血槽下方的红色“达人”槽蓄满以后按L1便可以发动“达人”模式，此时主人公朝天长啸一声：“I shinobi not live bird! Let me give you some color to see see! ”然后开始发飙，上天入地如入无人之境除了BOSS之外所有杂兵都是一刀即死。

可以说本作为数不多的技巧性都体现在这个“达人模式”上，理论上只要按键对准时机就可以将“达人模式”进行到底，一口气将那些1000度近视的神枪手们串杀的爽快感是难以用语言来形容的。但是想要达到这样的境界不单单要对武器的各个招式了如指掌，笔者觉得最难的还是角度问题。说实话，也不知道SPIKE是不是故意将欠扁的视角也列入技巧性的范围中去，许多时候主角所站的角度不偏不倚地刚好遮住了他的动作范围，当我们发现时那杂兵早就蒸发了，只留下一句含糊不清的标准英语，再下来就是我们的主人公傻乎乎的站在原地琢磨这句话的真正含义和哲学价值。遇到这种情况我们就只有凭自己的经验来判断了，“达人模式”用多了，刀剑的招数摸透了，这个问题也自然不是什么大问题。而要练习“达人模式”首选推介便是“俺流”了。

我流规则

很难想象若时没有“俺流”模式的话我们的练级岁月会是怎样一种万里长征式的艰辛！感谢SPIKE！感谢广大如同奶牛一般默默地为我们提供经验值的杂兵！感谢那些在幕后含辛茹苦加班加点赶制橡皮子弹的工作人员！还有一个人我不能忘，他就是乔治·卢卡斯，要是没有他的《星球大战》恐怕我到现在也不知道怎么用刀子将子弹弹回去！我一定会继续努力的！谢谢你们

武器

前作中与损伤系统息息相关的便是修理系统，说起那修理武器的铁匠大叔我的心里就满怀惆怅：作为前作中我最喜爱的角色，身为一个年逾四十整天操持肌肉活的大汉，竟然可以在他好像懂得微笑的眼睛，唏嘘的络腮胡须还有睿智的金丝眼镜中包含着俊勇俊的风华绝代——但就是太小气，跟他讨价还价脸色一变要抡起榔头来敲我，结果一个条件反射便把他给宰了，真是天妒英才，收好他的榔头拜一个先……

在前作，只要有钱便能修理和改造武器，而前作的金钱是由完成大大小小的任务而来，除了吃喝拉撒扮靓之外，剩下的都可以拿去改造。不过由于在游戏中每完成一个游戏便要消耗一个单位时间，再加上还有偷抢拐骗这些正当营生要做，所以一个通关下来实在是赚不了多少钱，不花上一定的时间别指望把一把刀改造到连最终BOSS都像生菜一样砍。本作取消了武器改造系统而变为升级系统，在游戏中只要储够10个银币便能使武器升级一次，并提升各项能力值，无论哪一把刀也是一样，级数越高银币越难入手，也就是说这个系统还是逃不了无穷无尽的练级宿命……

除了武器之外，本作的人物也可以升级了，不再像前作般每次开架前都要吞一大堆来历不明的地摊药。人物每升一级便有三点可以加到体力，无双(？)和攻击力上面，给人的感觉像是在玩RPG，这样的系统无疑大大提升了游戏的耐玩度，但同时也让人唏嘘不已：难道SPIKE的创意到此就真的江郎才尽了吗？



尾声

正如我开篇所说，看上去好的东西不一定都是好的，随大流也不一定就是正确。这次的《侍道》将舞台移到了美国，我想制作人的原意大概是想利用东西文化的反差来进一步彰显大和民族引以为傲的武士道精神吧。但正所谓鱼与熊掌不可兼得，虽然本作引进了美式RPG的元素，大大提高了本作的耐玩度和爽快感。可是这样一来，系列最大的亮点：多分支多结局高自由度等就被砍得片甲不留，剧情也平淡得如同一杯白开水一般，我不知道自己操纵的到底是一个将自己理想贯彻至终的夕阳武士，还是一个打着替天行道幌子的杀人狂。

我觉得非常可笑，一个描述大和武士到了美国以后仍然坚持自己道义的游戏，为了迎合市场，自己本身却扭曲了自己的道义。也不知道最后到了美国的，吸收了美国文化的“《侍道》系列”能不能飞翔起来，成为众多游戏当中一颗的明星……望一路走好！

互动信箱

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动通道① 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

互动通道② 电子邮件：ucg@ucg.com.cn

互动通道③ 手机短信：移动手机发送DC+意见与建议到33557770 联通发送到93557770

读者意见是对编辑的最高指示！——UCG期待着您的意见和建议！——三条互动通道向您开放！——也许一个小意见就会让UCG令您更满意！——UCG会因你而变……

2B封面获得怎样的评价？

桂林 诸葛诚晋：封面MM我是蛮喜欢的，只是对封面的背景色有些不满，黑色的，太冷了。

厦门 郭绍航：封面不错，一看上去觉得是《GT4》的招贴，细看才知是口袋巧克力的大作，好！但是封面下方的黄色刺球太难看了。

聊城 时远：香车美女，我终于等到了，MM确实靓丽可爱，但背景阴暗，且MM与身后的车子不成比例……总体说来本期的封面还是不错的。

135****1539：本期封面不错，其实再往下拉一点，我们也不介意的*^^*

编：原创封面插图的做法受到了广大读者的赞同，但是插图质量并不能总是令读者们完全满意。经过慎重考虑后，我们决定还是在给画师更多时间的情况下，不定期使用原创图做封面，力求使封面具备多元化的风格。本期就使用了游戏的原图，希望给大家一个不同的感受。

2B别册POP'IN获得何种评价？

柳州 梁良：太少，薄薄一本又不好收藏，而且太杂，实用性也太低，不予支持！

上海 黄骏：要不是你们在杂志内说明是附赠的，偶还当是夹错了。

上海 陆晓敏：非常不喜欢，这让杂志看起来更商业化、娱乐化，使得游戏专门志的概念变得模糊。

138****0391：别册很有创意，但我认为还是应该以游戏有关的内容为主。

编：在别册连出三期后，收到大家许多褒贬不一的回复。在此首先感谢大家的批评指正，关于小别册的定位问题与走向趋势，我们正在深刻检讨，也许会以不定期的方式与大家见面。

2B特稿与特别企划反响怎样？

重庆 王冬：在春节前做一次购机指南的特稿是明智的选择，特别企划的业界秘闻录果然称得上是绝密二字，不是这期杂志我们还不知道游戏界也有这么不为人知的一面。

沧州 吴克非：特别企划一般，虽然选材不错，但形式过于死板，叫人读得很郁闷，特别是那些什么"阴谋"之类题材的文章，似乎并不适合所有的读者。

137****9573：策划不错，特别是2005年业界动向完全指南！使我能更好地策划如何省钱，如何用钱！

编："特稿"中的购机指南获得了读者们的交口称赞，这种硬件导购指南书在春节前的购机热潮里无疑是大家的好助手。"特别企划"提及的秘闻大多不为人知，激发了许多读者的好奇心，可读性很高，不过其中部分内容和图片是大家不喜欢的，我们今后会注意并改正。

本期改进

存在的问题：近来原创封面质量不稳定，风格单

改进措施：本期封面是原汁原味的《OZ》，色调鲜明醒目，不知大家是否满意。

存在的问题：别册评价褒贬不

改进措施：吸取读者意见，增加制作时间，并改为不定期推出。本期开始就取消了小别册代之以其他赠品。

礼 本期为读者准备的礼品







问

1.您感觉杂志中最没有阅读价值的是什么？您建议如何改进？

2.本期封面是否让您有耳目一新的感觉？

3.这期的几个赠品您都喜欢吗？

4.猫太在这次的"前线狙击"里加入了"猫太关注"，这种方式您觉得如何？

5.希望大家对发售表的内容以及版式提出建议。

6.本期的"邪魔院"风格有了很大转变，您喜欢这个改变吗？希望您能向我们提出更多的改进意见。

2B攻略大家作何评价？

重庆 王冬：《决战3》和《换装迷宫3》的攻略非常详细和认真，值得表扬，但是《西部武士活剧侍道》和《GT赛车4》的攻略就显得太简单了，特别是像《GT4》这样的超大作应该更详细和更全面一点。

柳州 梁栋：像《换装迷宫3》、《西部武士》这类23、24分的游戏都介绍得如此详细，而《GT4》这种满分游戏却用5页就草草了事，实在于情于理都说不通。

编：本期的攻略普遍评价一般，在大部分读者眼中没有什么亮点出现。相反，《GT赛车4》则受到了不少批评，很多人觉得这是款满分游戏但攻略篇幅不多，颇有虎头蛇尾的感觉。

"游戏立方"读者纵横谈

淮南 胡金：邪魔院可以考虑加些图片。

桂林 诸葛诚晋：游戏立方自从有了专页以来就越来越FANS向了，有趣的东西越来越少，很不满。

沧州 吴克非：强烈要求邪魔院大换血，单纯以游戏内容为题材太单调，不过近期的插画倒是极为精彩呀。

邳州 郭阳：对于这些调味栏目，我认为这就像饭食中的盐，缺了食之无味，多了有损健康。

135****3595：开个专栏介绍游戏中的小人物吧，虽然他们在某些方面有些鸡肋，但俨然可以作为一个游戏的招牌存在。

编：从读者们的各种反馈看来，"游戏立方"应验了这样一句话："麻雀虽小，五脏俱全"，几乎每个小栏目都有着众多FANS。相比之下，好评最高的是"SOUL的秘密花园"，而"邪魔院"则因为语言门槛的缘故而少人欢迎，我们这期就开始向趣味化、大众化的方向改进，希望大家多给邪魔天使提意见。

2B光盘的反馈如何？

山东 徐超：Gamehalo看得我眼都直了，上期和这期的《真·魂斗罗》达人演示，逼着我去试了试手，但真是可望而不可及啊。

江门 陈广昌：《KOF94》出现了2次，片段开始还是一样的。当时我还以为是光碟问题呢！介绍了一次足够吧。

136****4900："新作短波"太精彩了！让我热血沸腾！

编："热血最强"中的达人演示与"游戏动漫园"是近期最受好评的两个栏目，我们会继续保持。

UCG期待着您的意见和建议

为了办好一本属于游戏爱好者的贴心杂志，我们热诚地希望读者能参与到杂志的制作中来，所以我们创办了这个"互动信箱"栏目，作为向读者征询办刊意见的窗口，我们每一期都会从回……

……通信件、发Email和发短信都有均等的机会获得礼品。

2A 互动信箱获礼名单

北大附中河南分校 吴亮

UCG的全体小编们欢迎您到读编往来作客

读编往来

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
Email：ucg@ucg.com.cn
短信：中国移动玩家发送DC+各类意见到33557770，中国联通玩家发送DC+各类意见到93557770

☆愉快的寒假终于结束了，大家过年玩得还好吧？在我们放假期间，业界可是一点儿也没闲着。老的游戏还没玩完，新的游戏大潮又要杀到了。截稿前《真·三国无双4》刚刚杀到，纱迦为此不得不开始了熬夜的生活。尽管有些审美疲劳，不过有这么多好游戏玩便是我们玩家的最大幸福啊！



☆过年回来，PSP的价格已经趋于平缓。后来出货的机器，无论是按键情况还是坏点问题都有明显改善。再加上过年时大家手头都比较宽裕，很多对PSP觊觎已久的人都已经按捺不住纷纷出手了。编辑部内也有几位编辑加入了PSP一族。不过看看新作发售表，接下来的日子可真够爽的……

☆本期，“绘梦人”栏目在大家的强烈要求之下终于复出了，重生之后的“绘梦人”将为大家带来更多更美的好图。而本期封面也根据大家的要求使用了游戏原画，当然原创的路线我们也不会放弃。今后《游戏机实用技术》的封面将更加美丽！

本期编辑部流行游戏

最近的好游戏真多，优秀的动作游戏更是层出不穷。《真·三国无双4》截稿前刚刚杀到，立刻便刮起了一股小旋风。而《鬼泣3》在编辑部内也是好评如潮，完全改变了当年二代仅纱迦一人力撑的局面。这两款游戏同时也是美编们关注的对象，看来等编辑们另觅新欢之时，便轮到他们了。而近期玩游戏最多的人当属胜负师，他利用过年回家的时间，一口气打穿了《凡人物语》、《罗马之影》、《NINA》、《奈落破坏神》4款游戏，令众人无不为之侧目。

真·三国无双4	5人	纱迦、沙罗、邪魔天使、D·S、阿修罗
鬼泣3	5人	纱迦、胜负师、GOUKI、SOUL、多边形
超级机器人大战 原创世纪2	4人	阿修罗、邪魔天使、沙罗、猫太
罗马之影	4人	GOUKI、多边形、阿迪、胜负师
LUMINES	4人	GOUKI、多边形、胜负师、猫太
世界足球 胜利十一人8	4人	GOUKI、阿迪、卡伦、沙罗
凡人物语	2人	邪魔天使、胜负师



合刊的“读编往来”为大家披露了众小编玩的第一款游戏，其中多边形玩过的第一个游戏是一款操纵坦克的Game&Watch游戏，但由于年代太远，他自己也忘了这款游戏叫什么名字了。没想到崔晨玩友竟然至今还珍藏着这样一台机器，这样我们终于得知这款游戏的名字叫做《PLANE & TANK》了。

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～54期、总第56～59期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第76期、总第78～92期、总第94期、总第98～102期、总第105～109期、总第116～117期、总第120～121期，定价9.8元；总第73·74期、总第114·115期、总第122·123期，定价19.6元；《游戏机实用技术增刊》(2002年)，定价17.6元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

读编共享区

关于坂崎良的惊天发现

[南京 徐亮]在日语里，提到《龙虎之拳》里那个空手道小子的名字时，向来都只用假名“リョウ”，于是国内都叫他为坂崎良。但最近SNK Playmore官方已经公布了他的汉字姓名——坂崎亮，详情请见《NEOGEO斗技场》的官方网站，地址是：

http: www snkplaymore ip officia nbc ga ery karate htm.

看来有必要进行更正哦！

确实很令人无语啊。当年《侠探寒羽良》风靡中国，其实书中主人公寒羽良的正式日文名称是冴羽獠。其实寒羽良和坂崎良这两个名字都很好听的，再加上已经叫了这么多年了，看来是没必要改了。大家知道就行了。

本期的壁纸推荐

[139XXXX7504]强烈建议下次送星夜之妹星彩或无双总帅纱迦之妻貂蝉的海报，实在不行送静御前的海报也行。如果卡伦同意，送他的照片那更是……

[深圳 youken]《源氏》的静御前太漂亮了，给人印象非常深刻，而且对《源氏》的期待度也大增！

[深圳 林耿]看美女能延寿命4至5年，所以希望UCG能提供静御前的相片，以便让男性读者凝望延寿。(笑)

过年期间连收多封来信（来电），均对合刊《源氏》前线狙击中的静御前大加赞美。这期就特别为大家推荐静御前壁纸两张！只要登陆本作的官方网站

http://www.playstation.jp/scej/title/genji/

然后点击最下方的“ダウンロード”字样，便可进入壁纸下载区。里面不但有两张静御前壁纸，还附送义经和弁庆的壁纸各两张。





www.plumbook.cn

一句话点评

这期的一句话游戏点评可真是精彩万分，要评出最佳的话实在很令人为难。过年期间我们收到了大量的拜年短信，在此向大家表示感谢。这里特别友情提供一条由手机号为138XXXX1991的南京朋友发来的短信，个人感觉相当不错，在此也把它发给广大油炒饭！

祝大家在新的一年里像秀真一样帅、像但丁一样酷、像里昂一样强、像多罗一样可爱、像三岛集团一样有钱，早日找到集不知火舞的美丽、真宫寺樱的温柔、霞的身材、紫苑的智慧、琉库的可爱于一身的女朋友，新年快乐哦！

To《女神侧身像》：前世今生，美人如玉，宝剑如虹。看遍世间愁苦，梦难醒，泪落无声。一处战魂情仇。化作风间影，昔日缘，今朝难续。纵使相见不相逢，生死相隔难相忘，别离又至心事难藏，前路何处觅？一声爱，不再彷徨。诸神黄昏，难断恋人心头羁绊。相会誓不再相别，看铃兰飘香。——北京 138XXXX9837

To《战国无双》之森兰丸：像武士的忠贞，不畏惧敌人的无双，这过程，一直放在我心底，就让握在你手中的太刀，保护着 我让我脱出。武士们，发动出你们的属性，就这样，强悍的武士撑到最后，骄傲的主公要撤退，整装再出发。(改编自蔡依林《骑士精神》)

——北京 刘星宇

To《GT赛车4》：某日中午玩《GT赛车4》后出门上班，情里不自觉地念着：外内外，刹车，慢入，加速冲出！等反应来后才明白自己原来是在骑自行车！——东营 139XXXX7581

To《biohazard 4》：一款忍辱负重的佳作，一个永远不会被支持者忘却的传说。它见证了两代主机的历史，揭露了商人本质最真实的一面。——贵阳 138XXXX0352

To《决战III》：真是可恶！我喜爱的鬼武者左马介，竟被信长给一闪闪死了！盛怒之下马上换《鬼武者3》读打最终BOSS之前的档……——武汉 吴波

To《杰克3》：希望享受一下在沙漠中驾驶越野车飞驰的快感吗？想在未知的遗迹中自由地探索吗？快快加入杰克与达斯特的冒险中来吧！千万不要错过哦！——上海 135XXXX9282

To《最终幻想XII》：美丽的传说，源于快乐的旋涡；伤感的故事，始于悲凉的身世。最终的期望，愿新作不再让人心碎命丧！

——眉山 138XXXX6060

To《贝里克物语 拉兹贝利亚编年史第174章》：
黄金骑士，一骑当千！
弓之女神，从不杀人！
草原之狼，驰骋江湖！
四大贤者，名不虚传！
泪之指轮，永恒经典！
热泪盈眶，续作降临！
加贺昭三，越挫越勇！
火纹之父，誓灭苍炎！
——长春 137XXXX4341

To《决战III》：
烽烟岁月争王寇，戎马生涯定兴亡，
豪杰气概应绝世，巾帼女流也无双。
势虽敌我仍激赏，策对针锋更褒扬，
勇冠群雄成伟业，笑任来人论短长
——北京 雪泥

To《恶魔城 暗黑的诅咒》：
魔城数载 沧海桑田
月下卡多望月紧握手中剑
月轮内森执鞭救师唤好友
白夜斯特奔走表里寻遗骸
晓月苍真拒暗抗邪永不悔
无罪里昂挥泪弑妻誓除恶
……暗黑期待中！
——上海 137XXXX1734

To《恶魔城 晓月圆舞曲》：
风尘暗影魔悚惊，
万世恩仇欲断鸣。
苍天不语谁人罪，
问佛佛亦叹不清。
威海 138XXXX9116

本期之最

最机智的读者

我发现NDS有一个所有掌机都无法比拟的优势！它可以冒充电子辞典！有一次上自习玩NDS被老师发现，我赶忙重启机器，并进入涂鸦聊天中，老师就问我这是什么，我说是日本产的电子辞典。老师又问，怎么没按键？我边演示边对老师说，下边是触摸屏、软键盘……老师无话可说，转身离去。哈哈！谁说NDS体积大，不好上课玩？我认为，发现不要紧，外形伪装是关键！

——相信常啸宇同学（河南 荥阳）当时的伪装度一定达到了100%。

最视死如归的读者

看到你们可以天天泡在游戏堆里，虽然知道那也很累，但如果我现在可以的话，累死也愿意了！

——高然读者（辽宁 葫芦岛）这份"明知山有虎，偏向虎山行"的气魄着实令人佩服。

最严谨的读者

在119期的武器展示中GOUKI犯了一些基本错误……关于AK47，首先一个是脸，如果不是视角问题，那么开枪的后果是GOUKI的右脸颧骨也许会被受后坐力推动的后膛猛烈撞击，那么GOUKI那足以媲美安在旭的脸可就……别忙，还有，GOUKI的左手径直握在了枪管上，连射时那儿的温度与烙铁可差不多啊。

窦旭东读者（云南 昆明）为1B指出了诸多军械知识里的"硬伤"，专业程度不容小觑。

最无奈的读者

"你都买这么多了还买干什么！"看见房间角落里那堆累计达半米高的UCG时，老爸如是教训我说。

——相信程晓琨同学（四川 成都）遇到的这种"代沟"问题会令大家或多或少地有些共鸣吧。

最诚实的读者

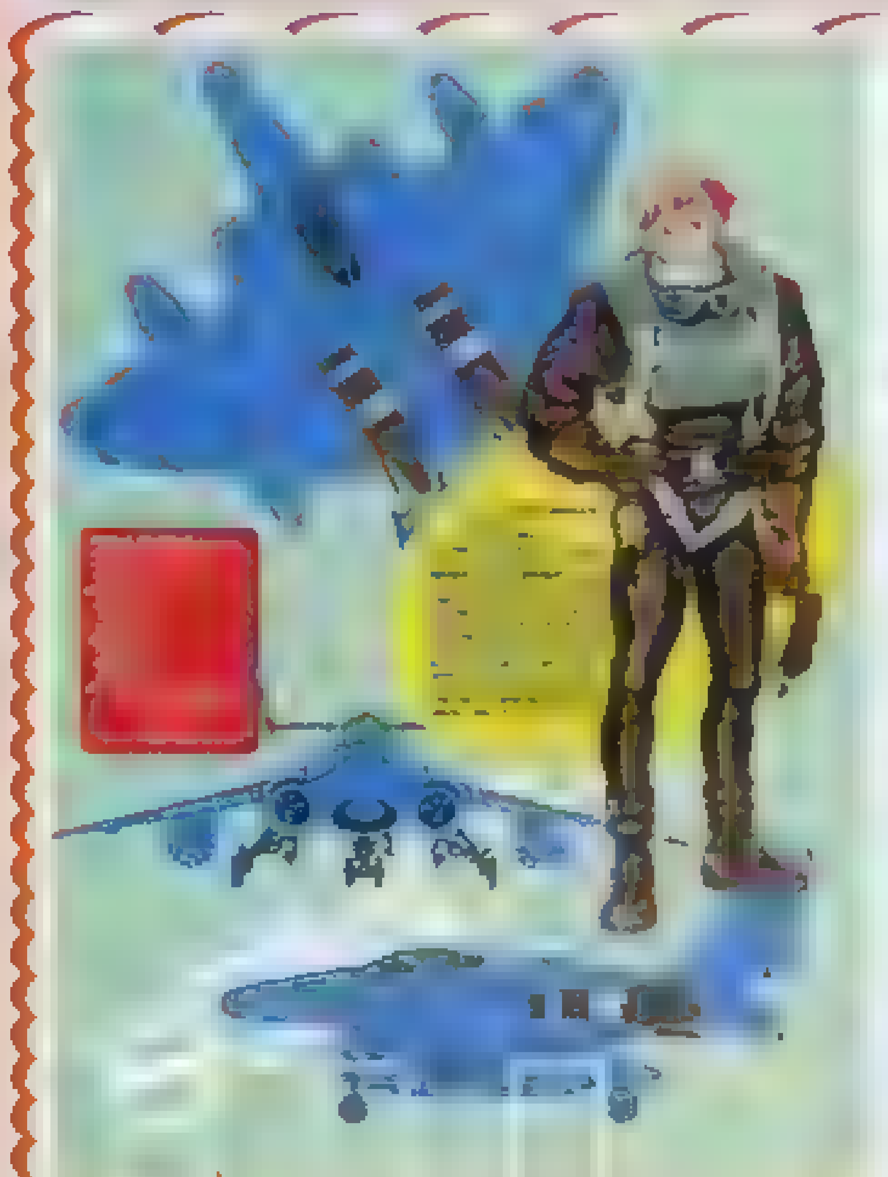
刚来部队时班长问我，有什么特长？我说，什么游戏都玩的特好，这算不算？他无语。想了半天他说，那有什么爱好吗？我说，玩游戏看游戏杂志！他又无语。接着他问，那你在家是干什么的？我说上学啊！他的反应终于有点正常了，不过我又说了句：其实上学只是摆噱头的，每次有课我就背着包去朋友家打机。他再次无语！于是警备司令部的战友给我取了个"游侠"的称号。

——还望驻守厦门警备司令部的刘佳维大侠训练时多多留神……

最"投机倒把"的读者

多亏我们的D·S同志提醒，我怎么就没想到上期是考试紧张时期呢？如果我那时寄信中奖率不就成N倍地上升了吗！天啊！曾经有一次中奖的机会摆在我的面前，我没有去珍惜，等到失去了才后悔莫及，如果上天给我再来一次的机会，我会对它说——今年高考，你等着！

——看过D·S在"小编寄语"中抱怨每到期末考试时来信量便锐减的情况后，梁良读者（广西 柳州）猛地一拍脑门。



上期答案：《战斗回路》(BATTLE CIRCUIT)
机种：ARC 厂商：Capcom 时间：1997年

每期一猜

上期的"每期一猜"稍微要难一点，毕竟国内街机厅里1997年已全是"KOF"的天下了。不过还是有一些读者答对了正确答案，记性好的玩家还记得我们曾经在"游戏立方"里介绍过这个游戏。上期的小礼物最后由广西的甘容下和广东的陈敏恒获得。请甘容下朋友速将地址发来。

本期的"每期一猜"答案是一个街机射击游戏，相信很多朋友都玩过。不过光看机体和飞行员的话，你还能想起这是什么游戏么？老规矩：只要答对游戏的中英文名称、制作厂商、推出时间，就有机会获得小礼物哦！

www.plumbook.cn

江苏 刘劲松：合刊不错，很精彩，不过碟貌有些问题。以往杂志送的碟，我家里那台老VCD总是读得顺顺当当，但合刊送的碟死活读不出，不知能否换呢？

这不是你的VCD机有问题，而是因为我们合刊送的碟是DVD而不是VCD。本来以为在前一期封底已经说过是送DVD了，再加上碟面也清清楚楚地写着是DVD，所以就没有在杂志上特别注明送的是DVD。不过还是有一小部分读者将其误认为VCD，从而发生了这样的事情。在此向大家致歉。

玉田 赵洋：在GBA SP刚刚出现的时候，我们几个狂热的游戏中坚者便决定各买一台。以便将来可以"众乐乐"，继续将我们的游戏联盟发扬光大！大家砸锅卖铁，穷尽九牛二虎之力，终于买到了朝思暮想的GBA SP！可是，大家高兴了两天就发现一个很严重的问题——老板竟然没有带充电器！回去一问，老板竟要我们一人100大元！本来的好心情荡然无存……于是在求救无果的情况下，我们的七支剑仅剩下两支剑。如果我没有算错的话，这个笑眯眯的老板要从我们几个可怜的笨蛋身上赚4位数的钱！希望大家不要像我们一样，要支持行货哦！因为这个老板给我们上了一堂生动的课，他对我们说："要便宜就只能挑水货，要水货就不要打算有什么保证！"

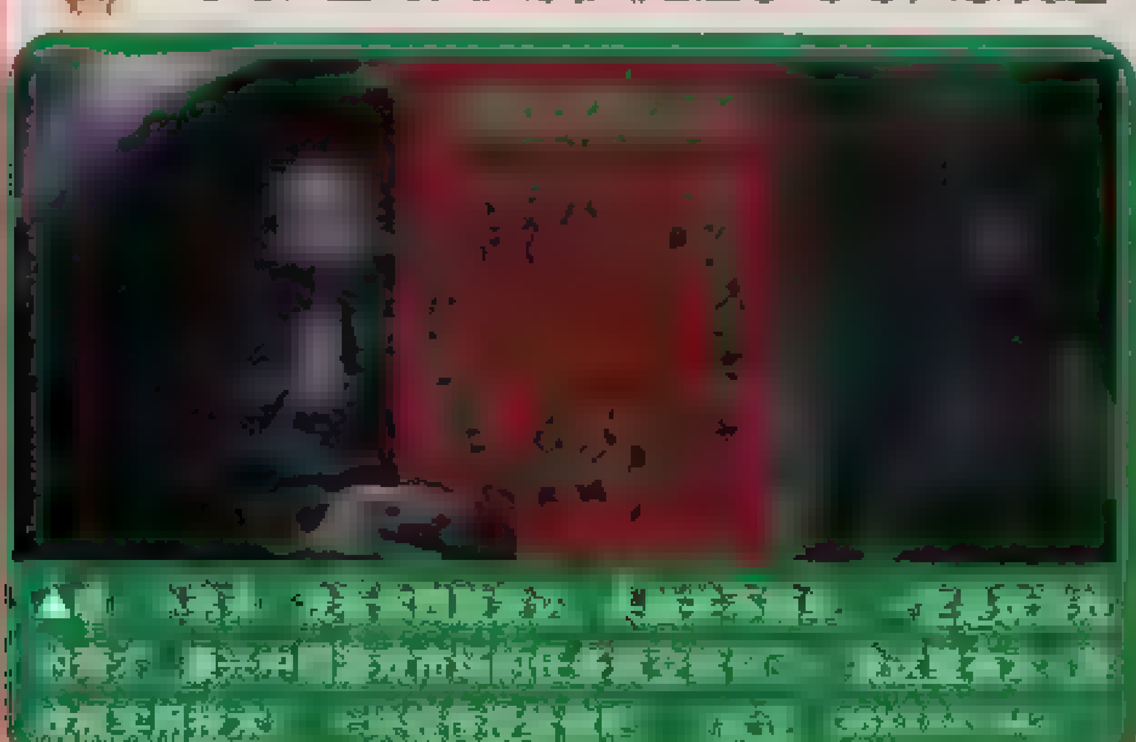
这老板虽然无耻，不过说的话倒也是颇有道理。幸好我们现在已经有了小神游，眼下就等行货版的NDS了。希望什么时候PSP也能推出行货。

烛之武 都说现代汉语中有很多词来自于日语，其实不然。像"声优"这个词出自哪儿？呵呵，不是日语哦，是古语。"优"在古代表示一种职业，声优自然是配音演员了。还有，"达人"这个词出自哪儿？呵呵，也不是日语哦，还是古语。大家有没有听过"达人观物外之物，思身后之身"这句话？

日本文化受中国影响极深，尤其是唐代，当时日本派出了多次遣唐使，令日本文化有了极大的发展。不过"达人观物外之物，思身后之身"这句话里的"达人"却是"通达知命的人"之意（这句话出自《菜根谭》），大家可不要弄错了。

Pierce：合刊的"读编往来"上有这样一句话："宗事任事微软事，事事关心"。这是副下联，怎么没上联？不才我想到一个，当然对得很牵强："风声笑声枪炮声，声声入耳"。这里需要解释一下：风声，代表PS2效果最出色的《GT4》，驾车飞驰时的风的呼啸；笑声，代表NGC上大多数轻松愉快的游戏风格；枪炮声，代表Xbox上众多的FPS类游戏。见笑了。

呵呵，当时其实我只是信手写写，想表达一下"游戏茶馆"无所不谈的含义，却让大家见笑了。欢迎大家一起来游戏茶馆聊聊业界。



飞轩：我是"十大征文"特企中的《红狼 心中永远的痛》的作者，看到本期合刊自己的文章后，很是感动。不为别的，就为配合文章的那些点睛的配图。或许作为杂志社的编辑是有一定义务去配图的，但星夜兄你却没有随便截图，竟然配到了游戏后期的几张能够真正点明何谓"感动"的剧情图片。你的敬业精神让小弟我感到钦佩，为此请接受我真诚的谢意。以后我仍然会一如既往的支持UCG的。

其实编辑部内还是有几位《重装机兵》FANS的，要知道它可是很多玩家的RPG启蒙老师啊。国内的《重装机兵》相关站点不少，这也正说明了这一点。现在这个系列的最新作已经公布了，很期待啊！

泉州 136XXXX8080：UCG的年鉴办得很好，但应以日版游戏为基础，将同款游戏的美版发售日标注于信息栏中。只发售美版欧版的游戏再另外写出，如此可介绍更多地区的游戏。

现在的美版日版界限越来越模糊，但以日版游戏为基础过于机械。对于有多种版本的游戏，我们一般是哪个版先出就以哪个版为准，这样应该会好很多。

安庆 139XXXX5348：贵刊，真是不良刊物啊！8个小编形象就一个发色正常（看不见头发的算悄子颜色），就这一个还与其他3人一起袒胸露乳。8人携带管制刀具，蒙面2人，邪神、妖怪、精灵、酒徒、半神魔各1人，这叫人怎么放心广大的祖国花朵阅读贵刊？回去我学生买了贵刊我先收来，把十八岁以下的剪了，再还给他们，以防他们惨遭茶毒

看来这位老师对于COSPLAY这门新兴的运动有着很深的成见。其实作为一名深度游戏爱好者，身上出现一把长剑、一个面具，也是很合乎逻辑、合乎情理的。

荥阳 常啸宇：亲爱的阿邪，请你帮我用日语翻译一下"亲爱的"、"我爱你"和"你是我的唯一"这三个短语吧！恳求你了！

邪魔天使的回复如下：

亲爱的：あなた anata（女对男）、お前 omae（男对女）。

我爱你：あなたが好きです——anata ga sukidesu、あなたを爱しています——anata wo aishiteimasu。（后者用得少，日本人很含蓄的）

你是我的惟一：没这种说法，一般是说あなた（君、お前）はわたし（仆、俺）にとって一番大切な人。

顺便说一句，这些词汇对于正在上高中的您而言未免风险度有余而实用性不足，慎用慎用！

武汉 代鹏：本人非常喜欢《零 红蝶》中的纱重MM，在看完"约定"这个结局时，我真希望能同她一起跳入"虚"中，她已占据我的心灵，不知道全世界有几个像她一样的女孩（有可能也被人抢了），所以我迫切地想知道她的一切信息……如果可以的话可不可以请书忙帮我弄两张纱重的照片，我好放入钱包里朝夕相半。

……解决这个问题可能比较麻烦，因为偷拍狂卡伦同学在攻略此游戏过程中拍下的照片足够出版几大本写真集，检索起来有一定难度。不过您若是想要沙虫的靓照，可是立等可取哦。



自贡 张照熙：最喜欢的栏目：星之心画廊、玩友沙龙、日语教室、游戏诊所、金手指尖。不喜欢的栏目：卷首语、专题采访、新闻聚焦

这是过年期间收到的一张调查表。这张"穿越时空"的调查表赫然是2001年2月的（总第27期），屈指一算，这封信在路上走了整整四年，连世界杯和奥运会都见证了……看着这些当年的老栏目，怎能不教老一辈的小编们感慨万千？对了，顺便还要膜拜一下咱邮政系统的工作效率。

西安 张田添：也许我们互相都不认识，但有UCG在，我们就可以称兄道弟。"小编寄语"里，就不用再谈什么游戏了，每个人都有喜怒哀乐，一份忧愁两个人分享，就是半份了，这点我深有体会，就像把自己的噩梦告诉别人就不会再害怕了一样。

对于有着共同爱好的我们而言，无论小编还是读者，可谓五湖四海皆兄弟也。然则有难虽同当，有福也是要同享的哦，希望大家多多来信同我们分享您的快乐，"独乐乐不如众乐乐"，是不是？

武汉 Soul·x·Box：强烈反对UCG编辑部中的熬夜现象！我是个学生，自认为身体还算不错，但只要一熬夜，第二天铁定精神萎靡，"衰哥"一个，学习效率亦大打折扣！学习尚如此，更何况这压力巨大的编辑工作！相信编辑部内的"四眼国宝"一定十分泛滥吧。希望小编们注意身体啊！

对于您的意见，"熬夜"抗性为负值的D·S深表赞同。不过，对于小编们来讲，大部分情况下实在是人在江湖，身不由己呀。譬如这期《真·三国无双4》刚刚杀到而截稿日期徐徐将近，不熬夜肯定是不行的，否则怎能在第一时间内为读者们奉上满意的答卷？总归一句话，失眠事小，失载事大，虽成国宝，有何惧哉？

江苏 龚瑞祺：一日，于报亭边听两MM曰："哇！陈慧琳！老板，此书我们买了！"我循声望去，但见老板递去一本《游戏机实用技术》（120期）……

看来KELLY的明星效应果然气势满点，不过那两位MM的痴迷程度也真是令人敬佩。或许，电玩MM就是这么诞生的吧……

天净沙

作者 熊@游戏

网络新闻变化
虚实对错真假
游戏巨头三家
东瀛我诈
孰人称雄天下？

www.plumbook.cn

游戏茶馆



湖南 徐龙：PSP的确强！不过价钱也的确高！超值包在我们这里曾被炒到4000！光买机器的话会便宜不少，但记忆卡、耳机这些东西都是必备品，不买不行。不过又听说PSP超值包附带的耳机不怎么样，哎，这些厂商都挺会拆东墙补西墙的。

没错。据说PSP超值包附带的耳机只相当于索尼的808耳机，而最新款已经到了888。现在的厂商都是赔本卖硬件，赚钱靠软件，周边产品能赚就赚。PSP 的耳机只是小意思，PS2刚发售时记忆卡的价格才叫暴利。不过Nintendo也不厚道，记忆卡才59格，两二个游戏就用完了，这不是逼着你去买新的吗？所以后来出了个251格记忆卡。不过个人倒是不太反对，感觉似乎更有收藏感。^ ^

梁辰：回想《战国无双》以来，日日感叹：无双几时有，怀机问青天，不知光荣大神，又欲赚几钱？我欲卷钱归去，又恐无双泡影，看三国无双。眼前乱飘影，何似在人间……问我还有几多愁，只因还有六天愁啊愁！本女的游戏龄已经不算小了，有13年，但是本女目前还未满16岁……也就是说本女3岁未满就开始接触游戏了。第一个游戏是《打野鸭》（关键词——枪、屏幕上乱飞的鸭子、抓到鸭子会傻笑的狗……）。印象比较深的就是小时候拉着叔叔去街机厅玩“始祖街霸”，老机器，高啊！我站直了也看不到屏幕，于是就找BOSS拿了个小方凳站上面玩……引来N多围观的……今天2月18日，还有六天……期待，期待，再期待！

又是一个中毒甚深的“无双女”啊！我发现光荣的宣传策略与一般公司不一样：人家是早早放出新作消息吊人胃口，然后慢慢公开。而光荣却是在游戏发售前数月内密集轰炸，从公开到发售一气呵成。此举果然奏效。最近写信提到“354”的人非常多，为此本期攻略中特别收录了一些大家写来的诗歌。看到有这么多铁杆FANS，也不枉身为无双总帅的我通宵三天赶制攻略啦！

2005油组鸡小编形象无责任乱评

作者：Aya

新年新气象，小编换新装！这次众小编的新形象被我分为两类，真实系和超级系……（汗！）只有一人无法区分，请看——

阿迪：足球运动员，纯的！看足球就知道没钱……

GOUKI：应该也是踢球的吧。以前的GOUKI总是指着别人说“八、八！”现在则是“十、十！”……怎么光拿个摇杆呢？不过光看摇杆也绝对比阿迪有钱！另外，GOUK 和阿迪两人真是“足球两人组”啊，瞧俩人这姿势，对称的——

D·S：绝美型……依然没有放下麦克风，可是怎么变成绿发八神了呢？？瞧这POSE，瞧这服装，最有钱的一个！

猫太：我记得那只猫叫做罗罗吧，新年也改改名吧……估计此人不愁吃穿，但也未必有钱……

阿修罗：超级系拳术师（格斗家），由重剑士转职而来，凭借原来使用重剑的臂力和腕力，让自己出拳更加迅速和有力。说句题外话，“修罗入道”，入的是什么道啊？

星夜：超级系剑士，由原来的见习剑士转正而来，不知这个新年受到什么神秘力量的影响，不仅性情有了大转变（原来像女的），眼睛的颜色也从蓝色变成了绿色，也许因为升级转正吧！

卡伦：超级系赤魔导士，原来是学者，新年时忽然发现自己的魔力竟然那么强，于是换上红色的披风，从此登上了大法师级人物的舞台。

SOUL：超级系忍者，忍术高强，新年中找到了“传说中的忍法秘籍”，于是正式升段，无奈那卷秘籍太长了，只好每天背在身上，有时间就会拿出来看。

纱迦：超级系战士，成长最快的一个，从真实系“平民”转系而来，而且一举成为了战士，冲锋陷阵的第一人！（应该改名叫“吕迦”或者“纱布”，哈哈！）

邪魔天使：超级系魔法“枪”士（魔法“剑”士），集合天使的光属性和恶魔的暗属性于一身，新年里得到两件新武器，此人不仅枪术高深，左手的“恶魔笼手”也不是吃素的！

多边形：超级系盗贼，由忍者转职而来，新年不知发现了什么宝贝，背在身上不说，还把原本的忍者刀都扔掉了，只好转职做盗贼了……

沙罗：超级系魔法剑士，原来是二刀流剑士，新年中开始学习魔法。其实去年我就想知道，此人的两把剑是不是放得不对劲啊，那样都在一个方向的话，怎么能一起拿出两把剑呢？

下面介绍分类不能型：

胜员师（……）：此人换了一身新衣服，吃光了两个棒棒糖，还把影响视野的遮脸布挖了一个大洞，手中用两个饼干形物体代替了以前的棒棒糖（……），此人因外观特征不明而导致分类不能，希望各位加以注意啊……

下期是《游戏机实用技术》2005年4月B总第125期



www.plumbook.cn



小编寄语

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！

GOUKI





◆春节期间表哥（终于）结婚，参加婚宴那天晚上在酒店门外看见一辆真正的悍马！那车的气势实在是太酷啦！之所以说“真正的悍马”是因为我的桌上也有一辆军用悍马（模型），乃好朋友的礼物，虽然收到很久了，不过前不久才有时间细细地整理，真是辆漂亮的车。

◆《罗马之影》自己给了7分，主要原因可能就是“期望越大，失望越大”——屋大维的部分实在是太煞风景了，干嘛要好端端地加入潜入部分呢？至此，Capcom 第二发开发部的 2004 年可谓是风雨飘摇啊。听说PS2 版《biohazard 4》的移植工作会交由第二开发部来做，希望今年年底（好远！）能看到一份满意的答卷。

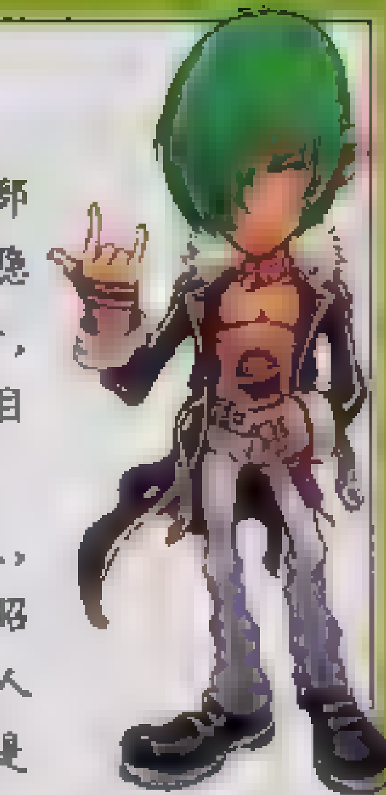
◆春节期间阿根廷对德国的友谊赛不知道大家看了没有。由阿根廷的现时阵容得到启发，现在将阵形改为了4-3-1-2，感觉上攻守果然又平衡了许多。《WE8LE》延期至3月24日，强烈期待大头、特维斯的数值！

◆万事俱备，只欠《铁拳5》了！

D·S



▲“354（《真·三国无双4》）”的限定版出了，可这价格……让我只有在橱窗外干流口水的份儿。



〓不知为何，年后回到编辑部时并没有假期结束的惆怅，反而隐隐有种真正“回家”的感觉。或许，自由的空气才是我所追寻的人生目标吧。

〓2005年2月16日下午三点，QQ 同时在线人数突破千万，这昭示着习惯于用手指来交流思想的人将越来越多。到底是科技进步还是文明倒退？不好说。

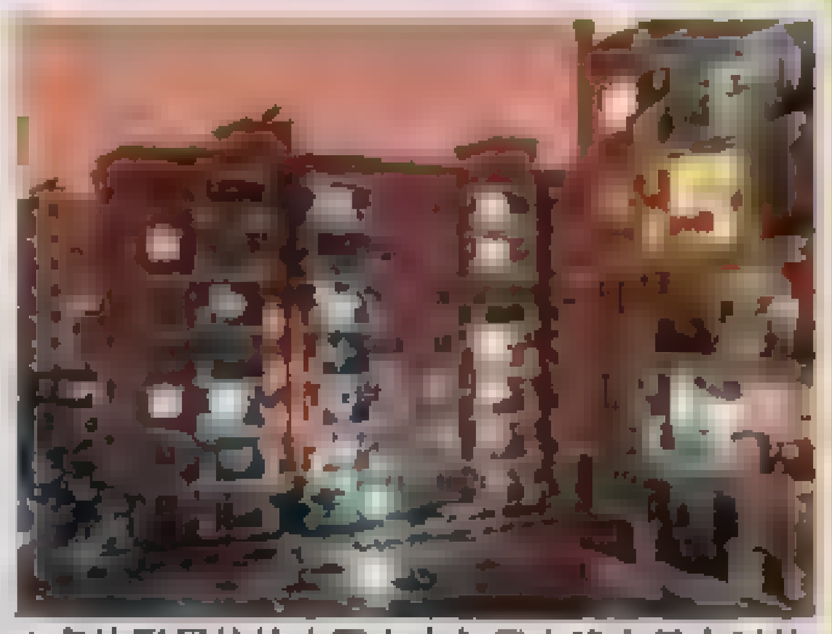
〓午饭时我质问餐厅侍者：“为什么昨天给我的牛排又大又嫩，而今天的却又小又老？”她微笑着回答我：“因为您昨天坐在靠窗的位置上。”

〓【朋友一生一起走 那些日子不再有 一句话 一辈子 一生情 一杯酒】——《朋友》（周华健）

多边形



○春节放假回家，要么是和同学或朋友在一起请吃或吃请，要么就是跟着爸爸妈妈到亲戚家拜年吃年饭，结果最后一天要妈妈煮了一碗米粥，就着一点咸菜，吃得贼香贼香……



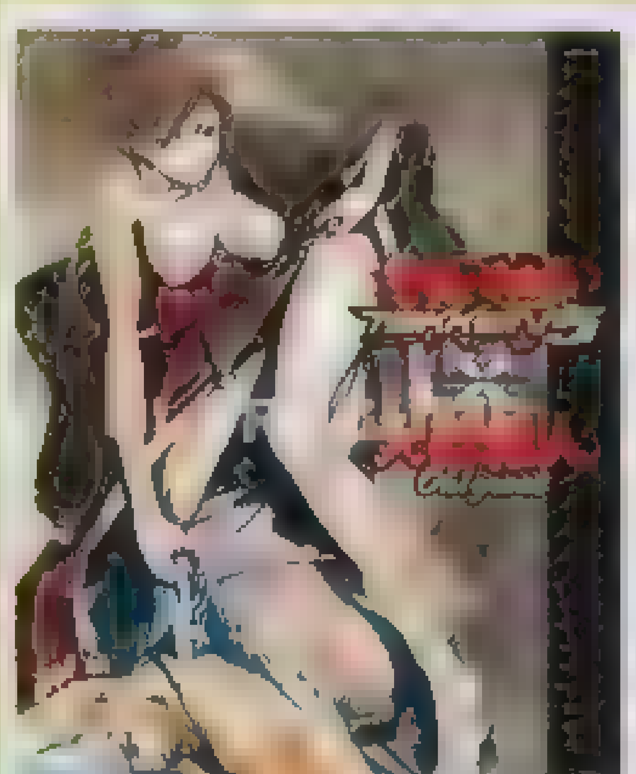
▲多边形居住的小区在大年三十晚上零点时的留影，光圈3.5，曝光30秒，噪点控制得非常好，于是又开始做起单反的梦来……

△回家的时候本打算拿新买的F828拍一些照片回来，结果回家的十来天里居然没有一天出过太阳？！最后出来的大部分照片都灰蒙蒙的，于是只能将拍摄时间锁定在晚上，其实夜景也是非常迷人的。

□元宵节出去吃汤圆，与胜负师、GOUKI 等人找到一家小饭馆，据说这里点菜吃饭均赠送汤圆一碗，谁知等饭吃完了也没见汤圆上桌，问之答曰汤圆还在煮，心想汤圆若煮到这个时辰恐怕已经成了一锅粥，遂埋单走人，结果当天没能吃上汤圆，愤恨不已。

×《铁拳5》除了请了一大批名画家为角色作画之外，居然完全收录街机版1、2、3代！令多边形这个“TEKKEN 伪非 FAN”也不能不心动，于是开始YY：要是连4代和TT的街机版也收录多好？要是以后所有游戏出续作的时候都收录前代作品多好？要是“铁拳对VR”的梦幻对决也出游戏多好？（被胜负师和GOUKI 鄙视……）

纱迦



▲某网友看到大暮维人版风间飞鸟的感想“请大暮先生把所有女性角色都重新设计一遍吧！”于我心有戚戚焉。



☆春节就这样过去了，回想起来还真有点恋恋不舍的感觉。今年过年回家恶补了一下漏下的电影、动画、漫画，大有斩获，倒是游戏没怎么玩。

☆《真·三国无双4》又提前发售了！扳着指头算了算，从二代的《猛将传》开始，每次“无双”新作都是在截稿前杀到，莫非这便是宿命？不过“敌军围困万千重，我自岿然不动！”哈哈！

☆今年最期待的电影当然是《世界大战》了。有关火星人进攻地球的片子我可是从来不会放过的，何况还有“史蒂芬史匹堡”和“靓佬汤”，更别说那两亿美元的费用了。6月29日，我记住了。

☆惊闻大暮维人为《铁拳5》的风间飞鸟设计服装，实在惊奇万分。看来Namco对4代日版的惨淡销量也是心有不甘，这次誓要在5代重现当年的威名。《铁拳5》一定要好好玩一玩！

卡伦



★我到现在还坚持认为，郑渊洁是中国史上最好的童话作家之一。对于在80年代长大的许多孩子来说，他和他笔下的皮皮鲁、鲁西西、舒克、贝塔等名字应该都是童年生涯中不可磨灭的回忆。当放假时在中央台的“人物”栏目中再度看到他的专访时，小时候陪伴我长大的那些童话也又一次浮现在我脑海中，那真是一段美好的回忆啊。

◆也许到现在推荐已经有些晚了，但由于工作繁忙的缘故，一直到春节期间我才有机会看完《在世界中心呼唤爱》，那段纯纯而带有淡淡忧伤的青涩恋情确实颇为令人感动。虽然电影版受到了不少人的诟病，不过扮演亚纪的长泽正美（17岁）却是片中最大的亮点，看完本片之后，我对她将担任主演的《TOUCH》期待度已经呈火箭状直线上升了。

■家里的小狗真是太可爱了！每次回家的时候它们都会争先恐后地跑到我身边想要让我抱；蹲下身的时候它们会主动翻过身来想让我帮它们挠痒；而早上醒来的时候，大的那只会跳到床上舔我的脸，小的那只则因为跳不上来而在床头一脸哀求地希望我把它抱上床。真是不舍得离开它们啊……决定了，以后结婚的时候一定要养只最可爱的小狗！（似乎扯得太远了一些……）

●2月10日，她的生日，但那时，她在祖国的南边，我在祖国的北边。

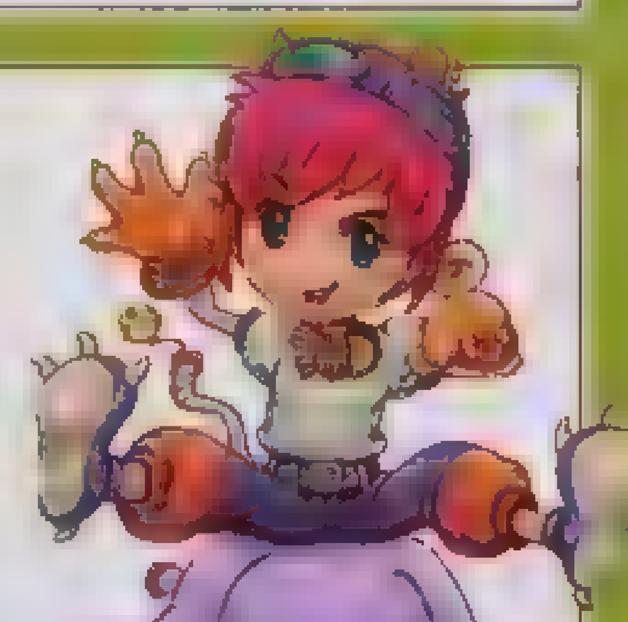
2月14日，情人节，但那时，我在上班，她在上学。

FAINT，为什么今年放假时间卡得这么准（—_—）。虽然有些迟了，不过还是要在这里说一句：某人，生日快乐……

猫太



▲一部可以学习英语的搞笑动画《Legendz 苏生的龙王传说》。



◎春节后再次与大家见面啦！今年也请多多关照，多提意见和建议给我们哦！

◎最近有读者问：“罗罗怎么样了？”其实……有一件事一直瞒着大家的……那就是罗罗它已经在4个月前……胖了！喵哈哈！（众人：你这小子别给人家卖关子！打！）它很好啦！每天都吃得好玩得欢，快羡慕死我这个主人了。（某修罗鬼祟地说：小声点，它在睡觉。）

◎编辑部有不少人都在春节后买了PSP，原本整天不露脸的PSP终于被搁置在一边，这下我可爽了！天天拿来玩《波波罗古罗伊斯物语》，重温过去那段刻苦的游戏生活和本作带来的感动。

◎最近发现了一个十分有趣的ACT作品——《凯传》。本来在本期打算写一个“特快专递”向大家介绍的，可惜这次的攻略实在是丰富，只好“退位让贤”了。除了秉承猫猫一贯的“有猫必玩”的作风而玩这款作品外，另一个因素就是这款游戏的动作性、音乐和画面都是十分出色的。读者们可以看看本期“黄金眼”栏目中对本作的评价。

◎猫属性预言复活！新一年继续为各位猫属性的读者献上猫猫的第六感。本期的运程是——凶！（众人：什么！复出第一期就是凶？）小病不及时治疗就会变成顽疾，如果不想在年纪大了后多病多痛的话，现在就要好好保养自己的身体了。

www.plumbook.cn

胜负师



Ⅰ胜负师春节假期工作汇报：除了完成了主编给我们小编布置的家庭作业。每天就是在家打游戏。(天气太冷，懒得出门）分别将《杀戮破坏神》、《罗马之影》、《慢性死亡（尼娜)》和《凡人物语》顺利通关，也实现了2005年至少打通一个RPG的愿望。算不算是可喜可贺呢？



▲恶魔猎人＋北斗神拳？应该有搞头。

Ⅱ《鬼泣3》的精彩与优秀超出预想，这也使胜负师毫不吝啬地给了满分。说起来自己近三年来打满分的游戏也就三个。还有两个是什么？有兴趣的朋友不妨翻翻老杂志。其实，有时看看以前的杂志还是挺有意思的。

Ⅲ原创动画，原创模式，收录一、二、三代，请一堆名画师为角色设计原创服装，这……这……这……南梦宫是不是疯了？！这游戏要是再卖不好那真是没天理了。《铁拳5》，我来啦！

Ⅳ趁着过年时有些闲钱，(大部分是年关时别人还给我的）购入了PSP一台，软件方面入手的是水口哲也的音乐方块另类"神作"《LUMINES》，这让编辑部的几位掌机玩家啧啧不已。主机这东西是早买早享用，晚买不吃亏。劝"持币观望"者，现在PSP价位已经比较合理了，差不多该"入市"了。

Ⅴ处在不同地点 时差分隔地和天 纵然这一切太遥远 对你的爱从没改变……陌生的床 陌生的被 陌生的房间 想着你的夜 反反复复回想你的从前 才能合眼 安心入眠 [《陌生的夜》动力火车]

沙罗



新年已经过去，不知道各位读者们春节过得还愉快吗？回家后，我终于又一次吃到了数年没吃过的"老抄手"，然而现在"老抄手"的味道……说句不好听的，连"差强人意"的程度都算不上。看来还是"钟水饺"才是真正的王道啊！个人感觉，在外地吃到的"钟水饺"和火锅的味道都不太正宗，千万不要被"名气"二字给迷惑了哦。(^—^)

说起来，春节在家乡期间，无意中赶上了当地举办的动漫展，其中自然也少不了"COSPLAY"了。借由本次的"COSPLAY"，我也着实得知了《火影忍者》在国内有多么火爆了——动漫展上差不多有足足一个小时的时间，举办的都是《火影》的COSPLAY，现场观众也是人山人海……并且论素质也真的没话说，从衣服到动作，再到名场面表演，真是应有尽有。如今《火影忍者》的漫画也已经连载到了第二部的第4话了。大期待惟一的"下忍"NARUTO的活跃表现！

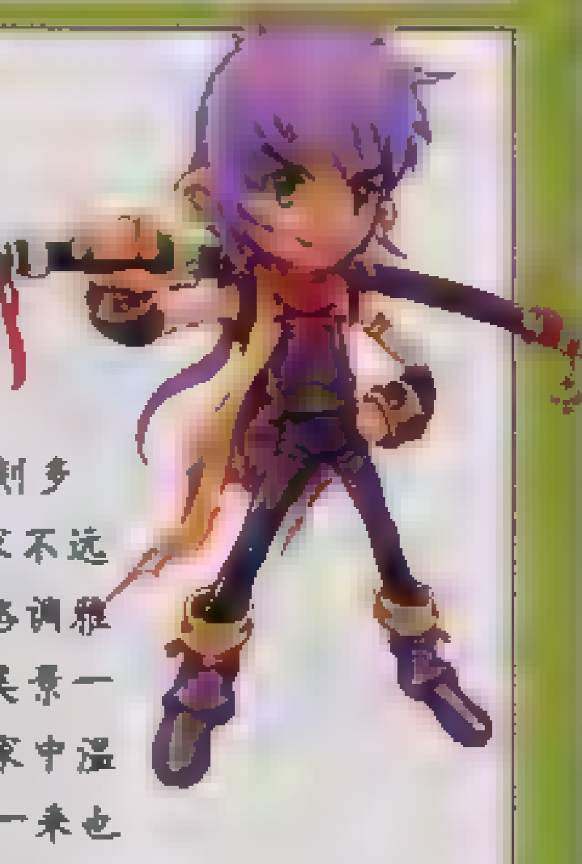
托同事和好友的福，《火焰之纹章 托拉基亚776》的两套小说终于买齐了。掐指算算，从买第一本小说到现在，前前后后总共用了差不多3年的时间。将这过程称之为"马拉松"也不为过吧……小说实在太长，光是全部看完就不知道要花多久的时间，不然的话，真的很希望能将小说的内容译成中文让所有"火纹FANS"感受一下。

最后友情向大家推荐一本不错的书——《闲聊日语》，这本书是在春节期间无意中看到的，虽然多少和日语有关，但无论大家会不会日语，相信都能够非常轻松地看完这本书。说起来，从本期开始，《邪魔院》也将每期连续刊登该书中的内容，有兴趣的读者可别错过哦。

星夜



▲李逍遥和赵灵儿的爱情被拍得有点做作，不过感觉很Sweet！



★过年回家最大的感受就是——睡懒觉真是人生最大的享受啊！由于阴雨连绵再加上天气寒冷，原定的出行计划多数都没有实现。发现离家不远的江边的公园里开了家格调雅致的咖啡厅，一边欣赏美景一边和MM聊天感觉真不错呢！不过最过瘾的还是能够每天在家中温暖的被窝里睡上十几个小时，这个假也算没白放。只是这样一来也有后遗症——上班后每天早上被闹钟吵醒时简直是痛不欲生啊！

★现在正在用PDA看电视剧版《仙剑奇侠传》。对于这部电视剧期待已久，只要烂到不是实在让人看不下去，星夜就一定会支持的。虽然演技略显稚嫩，情节也被改了很多，不过还是找到了昔日通宵玩《仙剑》的感觉。顺便说一句——刘亦菲真的好可爱啊！

★PSP看片的效果确实不错，就算是压缩过的也很清晰，可惜容量太大，要是能够支持RMVB格式就好了。美版PSP送《蜘蛛侠2》，真是诱人啊！不过要是入手的话，购入新手机的计划又要押后了。

邪魔天使





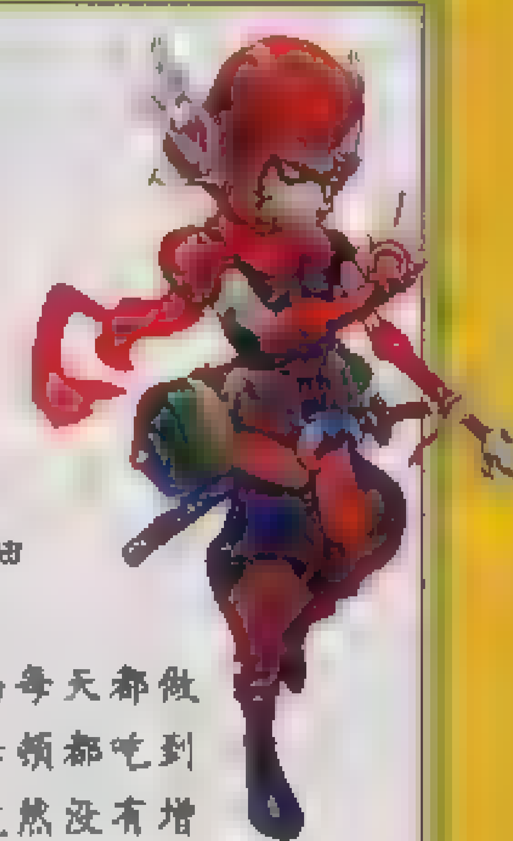
◆本期最高兴的事当然是《真·三国4》的发售了。"无双"不愧是无双，玩起来就是爽！赵云的实力再次得到提升，不愧是人气第一的角色啊。偶家张美人的声音更动听了，定军山啊，街亭啊！

◆春节回家发现瘦了两斤，欣喜无比。各位在玩游戏的时候一定不要忘了注意身体的健康啊，运动是必须的，吃了饭就坐下来玩游戏迟早出将军肚……

◆现在最期待的游戏是NGC上的《苍炎》和PSP上的《永恒传说》。《苍炎》作为"《纹章》系列"15周年作品品质一定超赞，而《永恒》当年因为种种原因没有通关，这次势必完成所有要素！

◆《罗马之影》太符合偶的胃口了，阿格里帕的鬓角激萌！果然还是强壮的男人才是王道啊！

SOUL



■写这次寄语的时候，美版《铁拳5》发售在即，现在最关注的就是《铁拳5》是否对应16：9画面比例以及是否有480线逐行扫描输出了，《灵魂能力Ⅱ》就已经有对应16：9及480P了，《铁拳5》应该也不能输给前者吧？但为什么到现在都还没有公布这方面细节呢？



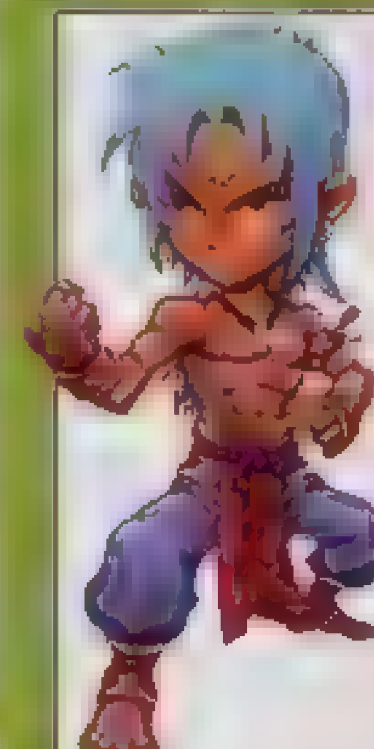
▲试着看一集《绝望主妇》吧，哪怕是10分钟。即使你不满25岁，你也可以把它当作喜剧片＋悬念片来看。

■春节在家中，老妈每天都做一样拿手好菜给我吃，每顿都吃到爆饱……回来一称体重竟然没有增加，这倒也是奇迹。

■春节回家最大的收获竟然是看了12集《绝望主妇》(Desperate Housewives)。原先以为自己绝对不会对此片感兴趣的，但在此片"2005全球奖最佳音乐／喜剧类电视剧集"奖得主的光环下，我试着看了一集，结果一发而不可收拾，一口气就看了12集。不愧是佳作，不然也不会才播放半季就得奖了，目前《绝望主妇》在美国也才播到第15集，这里向各位喜欢美剧的读者大力推荐这套剧集。

■关注3·15，因为那一天有《战神》、《武藏传Ⅱ》，还有《极度冰寒》也蛮值得留意。

阿修罗



《OG2》！OVA！《α 3》！难道因为今年是鸡年，所以才会有这么多"机战"吗？爽死我咯！那今年强调马战的《塞尔达》是不是应该延到马年才卖？



▲敢问路在何方？王道就在脚下！

初一看了戏曲晚会，初二收了一套于魁智老师的唱腔专辑，不过可惜去戏园子听戏的计划没有能够实现，要不然今年的"京剧春节"就算是完美了！

春节去北京玩，爽！除了风大了点外，都还不错！这不，照照片都得把耳朵鼻子捂严实……不用怀疑，照片里的假面超人真的是阿修罗！（爆）

2005年！一起加油！

阿迪



1.近来买了一本姚明的自传，当看到他追求叶莉的那两年间的境遇时，我不禁也会心一笑。我这边可是七年呢，哥们！愿全天下有情人终成眷属，我们一起努力吧！

2.当看到网上的《WE8LE》试玩报告时，心里不由得凉了半截。阿德里亚诺就像坦克一样，能够推毁大多数情况下的防守。如果罗纳尔多还能保持《WE8》的水准的话，相信在商业性比赛中巴西的使用率会得到更大幅度的提升。"我们今后着重要体现的是前锋的价值。"唉，没办法，谁叫这是神的旨意呢。

★与GOUKI一起观看了欧洲冠军联赛的八强的四场比赛。为什么是四场呢？因为GOUKI特意为这次冠军杯八强比赛又准备了一台电视。拜仁富有层次的防守体系直接导致了阿森纳的溃败，枪手们根本找不到自己的节奏。而皇马一比零小胜尤文则在情理之中，如果不是运气问题，比分还会更大。AC米兰和巴萨利亚分体现出了自己的耐心和韧性，而这一点恰好是成为一个冠军所必不可少的因素。

www.plumbook.cn

彩信谍报

——最新最快的游戏简报！

- 抢先获取第一手详细的游戏情报！
- 小编精心准备的购买推荐度参考！
- 网罗全部超级大作及二线作品！
- 缤纷下载精品手机游戏图片！



编辑短信 DB 发送到800202

仅支持已经开通 GPRS 业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

包月仅10元，每月8~12期精品游戏资讯 前三天免费试用！

MOBILE ZONE

图铃随意当 每月近百条图片铃声任您下载！

编辑短信 "UCG" 发送到8002601定制包月图铃大杂烩，您就可以免费无限量下载我们为您提供的大量图片和铃声，**不限条数**不单收费，下爆您的手机。超值精彩就在眼前，还不快快下手！

UCG 图铃专区还为您准备了更多图片铃声，请登录 www sherme net ucg php

同样**免费不限量**，更方便更快捷。



铃声					
		12889	别说我的眼泪你无所谓	9503	小薇
9452	老鼠爱大米	9482	回心转意	12901	路边的野花不要采
9458	孤单北半球	12892	不如跳舞	12904	拯救
9488	寓言	12043	太委屈	12907	热带雨林
12013	下一站天后	12895	爱的主打歌	12910	无间道
9476	我们的爱	12898	挪威森林	12913	绿光
12022	我不是黄蓉	12568	爱情三十六计	12916	寂寞的季节

图铃下载小贴士

编辑短信 UCG + 图铃编号（例如"UCG9323"）到 8002601 下载图铃。

包月仅15元

飞线互动客户服务电话：010-85860661

读者推荐铃声

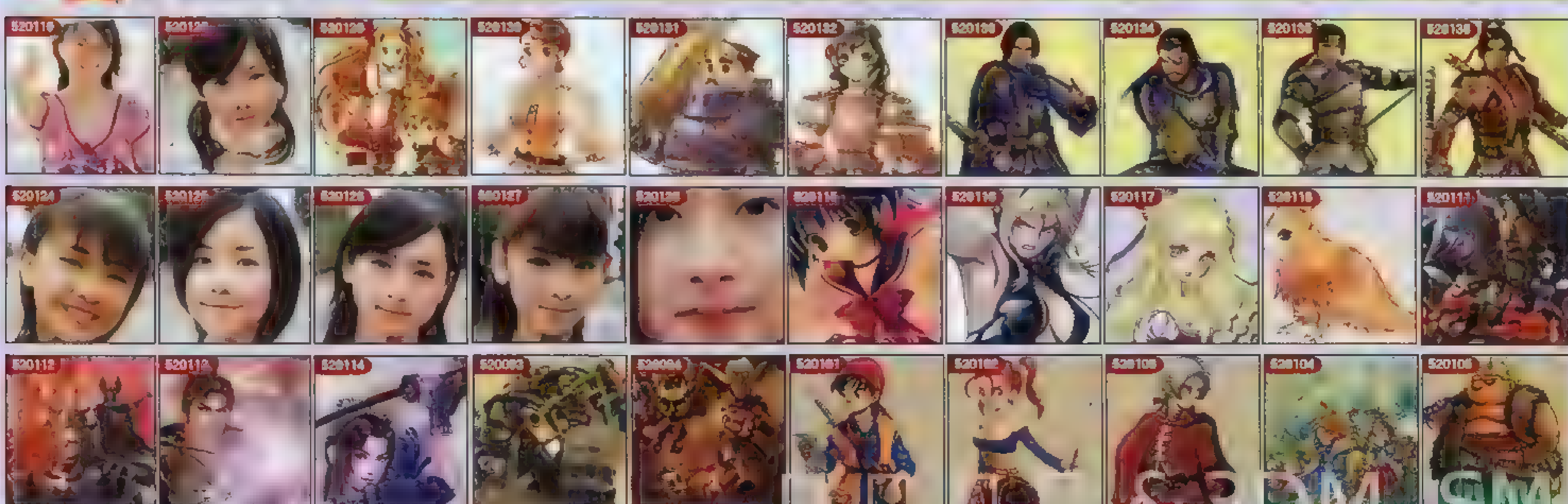
《GT 赛车》片头音乐	发送 211386 到 335598
《索尼克大冒险 2》主题音乐	发送 211387 到 335598
《街头霸王 ST3》中华街背景音乐	发送 211389 到 335598
《火焰之纹章》斗技场音乐	发送 211285 到 335598

空中网 KongZhong.com 手机·娱乐·生活

读者人气手机图片

温馨提示

参加"短信排行榜"、"一句话评刊"和"Gamehalo 有奖问答"的读者有机会得到精美纪念品，而定制"短信新闻"的读者更可以得到每月抽选大奖的机会。另外，在下载图片前一定要确认自己的手机是否开通了 GPRS（GPRS 可以在当地的营业厅、移动网站或拔打 1860 开通）确保输入的代码无误和检查自己的手机是否支持 MMS 的彩信。而在下载铃声前除了要确认开通 GPRS 与否外，还要确保自己的手机支持和弦铃声。读者在发送了代码到 3355 后会收到一条询问手机型号的信息，记得要回复正确的数字哦！没有收到铃声或者图片是不会被收取下载费用的！为了让读者在下载图片和铃声的过程中更加畅通，原游戏图片和铃声下载的发送号码更换成 335598，原号码 3355 已经停止使用，以后玩家在下载时就要注意了哦！图片和铃声的下载方法是：发送各代码到 335598。（下载每首铃声或每张图片资费 2 元）



◆ 图片下载和铃声下载暂时只支持中国移动的彩信服务 ◆空中网技术支持的客服热线：010-68083018

www.plumbook.cn


levelup.cn
天下玩友是一家
www.levelup.cn
和谐幽默的讨论氛围，快速准确的新闻报道，levelup.cn带给你的惊喜，还有……


上海春康商贸
上海P·K数码电玩专营店
信誉是我们的生命力
主机信息：本店所售主机均有原厂封条
PStwo 1420元
PS 50000型 2100元
PS 150001型 1600元
PS 155006型 标配 1880元
PS 150006型 标配 1790元
PS 150007型 标配 1700元
PS 150004型(欧版限定版) 水蓝色 1780元
PS 50002型限色限定版(双手柄) 1980元
PS 55000型金百式主机 2650元
XBOX港版(白金限定版) 1800元
XBOX绿光限量版 标配 1680元
XBOX绿光光环版 1780元
XBOX夏日水晶版 1650元
XBOX纯白限量版 标配 (全球限1000台) 5XXX元
NGC美版 1050元
NGC日版 1200元
NGC仙乐传说(套装机) 1900元
NGC版神限定版 1600元
GBA-SP中国龙限定版 请电询
游戏精品
PS II 光枪(特典版)原装 495元
太鼓达人 388元
鬼武者刀型摇杆 880元
GT4 Force Pro方向盘(港版) 1690元
EYE TOY 单体装、原装 250元
罗技无线手柄 420元
原装8键SVC摇杆(支持所有格斗游戏) 490元
拳王格斗摇杆 330元
刀魂摇杆 150元
铁拳摇杆 150元
NGC可移动支架 330元
NDS 1290元
PSP 2XXX元
这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备，品种繁多


365天 全年无休 (9：00—21：00)
山东次世代
CSD GAME
www.nextgeneration.com.cn
E-mail:gamecsd@163.com QQ: 315103906 350009012
批发、零售PC.TV电子竞技设备及游戏公仔、扭蛋、手办等。
特大喜讯：凡在本店购买正版软件者，均可自动成为会员，起价80元(PSP)/50元(NDS)/80元(NGC)软件随意贴换！
旋转瓦里奥等特色GBA卡，也可等同于以上软件随意贴换。
不同类型软件之间也可以互换，解释权归次世代所有。
总部 济南解放路41号(赛博数码广场东邻80米)
电话：0531—8559816 6629587 营业时间：9：00—21：00
分部：济南山大路178号赛博数码一楼南厅3—150号
电话：0531—2398069 13506410809
淄博红星：13053374068 济宁索电：0537—2334444
东营太平洋：0546—7693019 青州次世代：13964785579
银行汇款：工行：160 214 030 101 573 2785 刘庆娥
交行：405 512 710 430 783 07 牛强

《动画基地》2005 年 3 月号 火爆上市 !!!



精彩内容不可错过：

《钢之炼金术师》剧场版“前往香格里拉的旅人”最新情报抢先披露

卷头特辑

苍穹的巨神——无法停止分离的脚步

总士的生死之谜，剧情的独特设定

比记忆更真实的／是存于内心的感动／比世界还宽广的／是那永不忘怀的家园／
所以，你在那里吗／我就在这里／在这里，等你回来／
等一片碧海蓝天，重新来过

2005 年最值得关注的 TV 版动画

空之少女——『AIR』世界初探及预测

一千年的时间
一千个夏天
她仍然在无尽的青空中
孤独地等待着
悲伤地等待着……

春季新番祖★完璧推荐

PEACH GIRL 蜜桃女孩

人机：EXTEND

喜欢就是喜欢
爱的魔法～Heartful Days
王牌鉴定人

全国火热销售中，敬请留意！



2005 年 3 月号　3 月 5 日震撼上市 !!!

PC 游戏权威月刊，带你领略超级精彩的游戏世界！

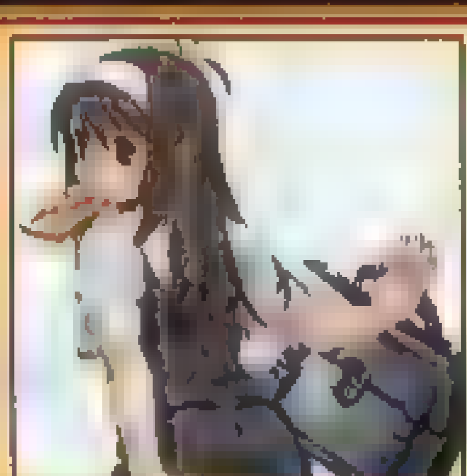
本月精彩内容：

2005 年最期待游戏
游戏中不能承受之轻

火爆攻略：
咕噜小天使
风色幻想 3～罪与罚的镇魂歌
惩罚者
Alien Swarm

精彩前瞻：
星球大战：帝国战争
地城霸主
幻想大陆
无尽的任务 2
……

《游戏基地》——PC 游戏玩家的第一选择！



动漫通
把动漫美女掌握手中！
发送短信 show 至 9500268

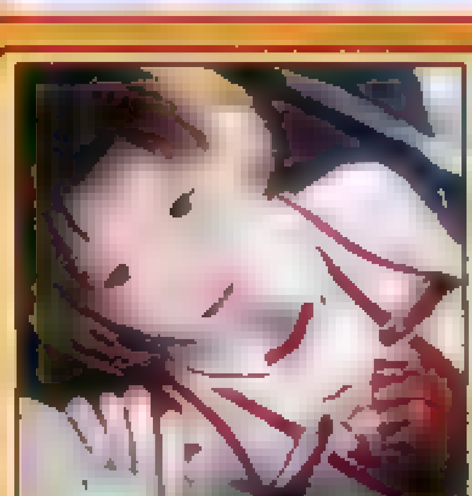


手机秀
了解最尖端手机产品
发送短信 mob 至 9500298

上述业务只支持中国移动的彩信服务

四种资讯随你挑 !!

资费：每月 8 元，共 10 条



游戏通
世间游戏在此集结
发送短信 game 至 9500268



数码时代
把握数码脉动
发送短信 digi 至 9500298

www.plumbook.cn

凭此广告可到总店领取赠品一份！

网址：www.chuangguanzu.com

河南闯关族电子电玩商行

版面有限请上网查询！

神游机、小神游 GBA、GBA—SP 河南郑州代理　神游加油站郑州地区官方授权

贺新店加盟：上海市普陀区金沙江路 57 号闯关族　电话：021—28807589　联系人：安先生

汇款地址：河南省郑州市顺河路 2 号院 1 号楼（省旅游局家属院）　收款人：葛谦　邮编：450003　交行账号：601428 1062 6454803

喜讯　双节活动　双节期间购买主机者，请留意我公司网站，抽奖结果将于 3 月 15 日公布，敬请关注！

1. 正规行货，全省联保（请到指定经销点购买，三包保证）。
2. 行市主机升价不涨价，答谢客户各种原装主机低价狂卖。
3. 高级维修技师提供高质维修服务，随时解答并解决您的问题。免费培训各连锁加盟店技师，低价培训非连锁店技师。

闯关族在线技术支持游戏：QQ：417579561　模型：QQ：252265187

招商　河南闯关族现已取得神游公司系列产品河南郑州授权经销权及游戏周边多种知名品牌代理权，现面向中原地区长期招商，盼望与有识之士共同发展。

招聘　因业务需要，公司需招聘业务员、市场巡查员若干名。有意者请将简历寄至汇款地址或登陆官方网站。

NDS 1250 元　PSP 27XX 元

PSP、NDS 已经到货，现有多款 PSP、NDS 正版游戏价格请电询。

主机量贩区（邮费 50 元）

PS2 70006（主机＋原装黑震＋电源线＋AV 线）全套不拆机	1500 元
PS2 70007（主机＋原装黑震＋电源线＋AV 线）全套不拆机	1500 元
PS2 50007（主机＋原装黑震＋电源线＋AV 线）全套不拆机	1800 元
PS one（主机＋原装白震＋电源＋AV 线）	580 元
XBOX 普通版（主机＋AV 线＋电源线＋原装手柄）	1500 元
XBOX 珍珠白（主机＋AV 线＋电源线＋原装手柄＋正版盘）	1650 元
XBOX 普通版（台、日）	1450 元
XBOX 限定版（绿光、白光）	1650 元
NDS 日版	1250 元
NDS 美版	请电询
小神游 GBA 套餐	请电询
小神游 GBA—SP 套餐	请电询
神游机送神游票、送游戏	请电询
神游机加油装	请电询

优惠套餐（邮费 50 元）

PS2 主机＋原装类比黑震＋三 C 认证发烧级电源＋原装 8M 记忆卡＋原装 AV 线＋专用支架　仅售 1800 元

PS2 主机＋原装类比黑震＋PS2 用一般电源＋原装 8M 记忆卡＋原装 AV 线＋专用支架　仅售 1700 元

DC 中古机　主机＋双手柄＋电源＋AV 线　仅售 380 元

特别推荐（免邮费）

PS2 健身功夫毯	260 元
PS、PS2 用单手手柄	仅售 80 元
北通球王手柄（足球专用）	75 元
酷豹 PS2 强势手柄	85 元
索尼克公仔＋正版盘	100 元
奥林巴斯眼镜电视	3300 元
GBA—SP AV 转换器	150 元
GBA—SP 2 代电影卡	150 元
GBA—SP 3 代电影卡	288 元
GBA magic 256M	298 元

GBA 卡　超低价狂甩

[illegible]

配件量贩（免邮费）

京王子、北通、酷豹

GBA 软版套	12 元	PS2 仿真力回馈方向盘	400 元	GBA—SP 水晶套	25 元	PS2 万用遥控器	70 元	月光宝盒 4M 记忆棒	40 元
3 合 1 摇杆	25 元	2431 方向盘	200 元	GBA—SP 伸缩耳机线	25 元	X—BOX 遥控器	90 元	月光宝盒 8M 记忆棒	70 元
GBA 伸缩灯	18 元	2433 方向盘	400 元	GBA—SP 耳机转换线	8 元	PS2 太鼓达人	180 元	GBA—SP 手摇充电器	30 元
GBA1200MA	45 元	XBOX 黑金刚手柄	128 元	GBA—SP 伸缩耳机	25 元	PS2 原装摄像头	300 元	GBA—SP 背光板	190 元
GBA 4.1 摇杆	35 元	大力神火牛	98 元	GBA—SP 格斗摇杆	20 元	PS2 组装摄像头	180 元	GBA—SP 电影卡	168 元
GBA—SP 保护胶套	25 元	GBA 冷光灯	40 元	GBA—SP 立体声喇叭	35 元	PS2 刀魂摇杆	180 元	GBA—SP AV 转换器	150 元
GBA—SP 摇杆	28 元	GBA1200MA 套充	45 元	GBA—SP 应急充	15 元	PS2 铁拳摇杆	180 元	双子星 PS2 无线编程震柄（内充）	220 元
GBA—SP 放大镜	30 元	GBA 后盖	10 元	GBA—SP 动力 1+1	35 元	PS2 原装大包	80 元	双子星 PS2 无线编程震柄（外充）	200 元
GBA—SP 火麒麟	25 元	GBA 面盖	10 元	GBA—SP 双子星（可充）	40 元	PS2 红蚂蚁金手指	110 元	双子星 XB 无线编程震柄	220 元
PSone 记忆卡	15 元	GBA 镜屏	10 元	GBA—SP 双子星灯（不可充）	35 元	PS2 恐龙危机枪	80 元	双子星 XB 编程震柄	90 元
PS 小手柄	25 元	2 人对战线	15 元	PS2100H2 枪	120 元	PS2 退膛枪	120 元	双子星 PS2 编程震柄	60 元
PS2 遥控器 50000 系列	65 元	4 人对战线	20 元	PS2 专业手柄	65 元	PS2 钓鱼机	100 元	X—BOX 镭射枪	150 元
PS2 神射手枪	125 元	GBA—SP 收音机	45 元	PS2/USB GT4 方向盘	180 元	PS2 镭射枪	110 元		
PS2 类比控制器	68 元	GBA—SP 金手指	85 元	PS2 RF 无线手柄	200 元	PS2 力回馈方向盘（大）	380 元		
		GBA—SP 透明皮套	5 元	PS2 中摇杆	70 元	PS2 力回馈方向盘（小）	200 元		

PSP 正版盘					
三国无双	4XX 元	大众 GOLF	400 元	恶魔猎人	400 元
山脊赛车	420 元	装甲核心	400 元	PUPU 水地方地	390 元
		英雄战机 2	400 元	泡泡龙	390 元
燃烧战车	420 元				
炼狱	4XX 元				
捉猴	390 元				

NDS 正版卡							
马力 64DS	350 元	口袋冲刺 DS	320 元	动物番长	280 元	直线	380 元
瓦里世界 DS	340 元	钻地小子 DS	330 元	大合奏	420 元	网球王子	400 元
		天才医师	320 元	我为你死	380 元	麻雀大会	298 元

模型天地

BANDAI 模型　MG 版高达　1:100 比例

131421 夏亚专用瑙克迪亚斯	270 元（新）	126801 RMS—106 高扎古	230（新）元	72574 MS—06R—1A（黑色三连星）	230 元	78212 RX—93 ν高达	375 元
131412 RB—79 波鲁 Ver.Ka	160 元（新）	129450 强袭高达（11 红版）	300 元	70068 RX—178MK—2（泰坦斯）	210 元	108827 东方不败	210 元
129454 飞翼 0 高达	285 元（新）	125300 RMS—099 瑙克迪亚斯	265 元	126794 自由高达	285 元	74440 MS—09R 宇宙大魔	300 元
71690 MSZ—010ZZ 高达	300 元	123714 Ka 版飞翼高达	265 元	22242 强袭高达	285 元	76371 RX—79G 陆战 高达	230 元
100366 MS—18E 京宝帆	300 元	116415 MSA—0011Ext Ex—S 高达	600 元	114215 RX—78—2 高达（Ka 版）	240 元	77634 EZ—08 高达	230 元
113781 MS—06F2 扎古 F2（联邦）	230 元	122718 夏亚专用魔蟹	230 元	105569 阿姆罗专用 Z 匹斯	230 元	52673 MSZ—006 Z 高达	230 元
53605 MS—06R—1（松永.真）	210 元	77167 FA—010S 重装 ZZ 高达（蓝）	450 元	61220 RX—78GP02 高达	300 元	110535 闪光高达	190 元
		104021 AMX—004 卡碧尼	300 元	106042 神高达	195 元	70949 NT—1 高达	230 元
		77168 MS—05B（兰巴专用扎古 I）	190 元	100567 MS—07B3 老虎改	230 元	193907 RGM—79G 陆战吉姆	230 元
						120466 RX—78—4 高达 4 号机	210 元

SEED 高达 & SEED DESTINY 高达			
1:60 脉冲高达	375 元（新）	1:100 强袭高达（剑战型）	175 元
1:100 脉冲高达	175 元（新）	1:100 强袭高达（炮战型）	175 元
1:144 脉冲高达	120 元（新）	1:100 决斗高达（附装甲）	175 元
1:144 扎古勇士	80 元（新）	1:100 自由高达	175 元
1:144 混沌高达	120 元（新）	1:100 正义高达	175 元
1:100 强袭高达（宇宙型）	160 元	1:100 迅雷高达	160 元
1:100 圣盾高达	175 元	1:100 迷茫高达（红）	160 元
1:100 暴风高达	160 元	1:100 神尊高达	200 元
		1:100 迷茫高达（兰）	200 元（新）

郑重声明　"闯关族"及"◈"为我公司合法商标，任何人未经许可不得擅自使用，违者将受法律制裁。阁下在闯关族及各分店所购主机均有"闯关族"明显标志均保证原装正品，受法律保护，如遇质量问题或其他问题请拨打投诉电话：0371－6967363 或 13700881126 联系。

本店拥有专业技术人员负责维修各种游戏主机，并低价培训维修技师！免费培训加盟商，另提供硬件及技术支持。另有各地连锁店杂志，请上网查询！

闯关族公司地址：郑州市金水区纬五路水利厅大门口闯关族工作室　电话：0371－6052708　13803868563

闯关族总店地址：郑州市金水区经八路北段闯关族　电话：0371－3924564　7267309

闯关族旗舰店及业务洽谈地址：郑州市二七区正兴街邮局马路对面闯关族　电话：0371－6967363　6996389

各地连锁店

郑州中原区友爱路批发市场 130 号闯关族
郑州市金水区农业路西段（水上乐园东 20 米）闯关族
上海市普陀区金沙江路 57 号闯关族　电话：021－28807589　联系人：安先生
郑州市信息学院路信息学校东门向北 10 米华凤动漫电子
洛阳新建洛阳商场一楼北厅闯关族
开封大厅门街 1 号游戏专营
开封吴胜角 28 号（学院门十字路口南 100 米）闯关族
洛阳市上海市场牡丹路中段星云电玩
周口荷花市场温州商贸城一楼 007 号闯关族
焦作学生路部队医院对面闯关族
濮阳中原油田文化宫西侧商贸中心金通对面闯关族
平顶山建设路与中心路交叉口太阳城二楼闯关族
平顶山市文化宫南门路西网吧一条街
PS 游戏专营店
许昌许继大道九中正对面闯关族
许昌兰墨地下商场闯关族
南阳工贸北厅东门口闯关族
泌阳人民广场正对面闯关族
新乡二百货二楼 A 区 18 号闯关族
安阳安阳县公安局对面步步高专营
安阳市安钢钢城购物中心二楼海天新家园
信阳浉河区营王城阳家湾 42 号
菏泽市 22 中路口闯关族
洛阳：涧西区郑州路口（矿山广东 100 米）风云电玩
鄢陵：环城西街小商品批发市场东门北侧
街 27 号　梦奇家用游戏机
郑州：兴华北街东城楼下闯关族

南京新世界电子公司

www.newworldgame.cn

公司宗旨：诚信经营　货真价实　天道酬勤　厚德载物

本公司代理：神游公司系列产品江苏、安徽地区指定代理　广州北通游戏系列产品江苏、南京地区总代理　深圳晨明电子产品江苏、安徽地区总代理　广州酷豹游戏系列产品江苏、安徽总经销

拥有北通，游戏更轻松！小神游，我的随身玩伴！

本公司一直秉承产品如人品、质量似生命之理念，事无巨细必全力以赴之行动准则。通过十多年来对游戏行业的不断探索与不懈追求，打造了集批发、零售、维修为一体的专营家用游戏机及配件、软件的实体公司。正宗原装机的品质、来自产地的一手价格、完善的售后服务、精良的维修技艺构成了自身的经营特色，造就了品种齐全、货源充足、货真价实的南京新世界。路遥知马力，日久见人心。本公司绝对是您永不错的选择！如果您是经销商，请加盟我们的行列。如果您是爱好者，请到我们的门市走一走（或来函联系）。我们的服务一定会使您满意而归，欢迎四方新老客户与上游厂商来人、来电携手共进，共创未来！南京新世界随时欢迎阁下光临！

保修服务　凡在本公司以下各店所购主机，一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。（请认准新世界电玩标志）本公司为神游科技（中国）有限公司正式授权代理公司，所售神游系列产品均有神游公司售后服务保证。

经营项目　"小神游GBA机"　"小神游SP机"　"任天堂神游机"　"任天堂NDS机"　"索尼PSP掌机"　"PSone"　"PSII"　"GBA"　"SP"　"NGC"　"XBOX"及游戏机周边配件、软件和卡带，承接各种主机的修理，同时备有动画DVD、玩偶、动漫周边等供您选择。



鼓楼：南京中央路41号—3（联通大厦斜对面）　电话：025－83210718　联系人：李先生



建宁路：南京建宁路11号大院内　电话：025－85501289　联系人：卫先生

南京新世界经营总部

地　　址：南京建宁路22号红桥商务大厦10楼1010室　联系人：卫东
电　　话：025－85549329　85549539
电话／传真：025－85549329　85549539转107

邮购部：邮购地址：南京建宁路13号—12　邮购电话：025—85511069　收款人：高云　邮编：210037
销售商售后服务中心：南京建宁路11号大院内　电话：025—85501289　联系人：卢先生
批发热线：025—855021289　85514909　批发地址：建宁路11号大院内（新世界批发部）

神游科技荣誉出品（任天堂行货机）小神游GBA、SP热卖中。市场上GBA掌机、SP掌机多为翻新机及少量水货，质量无法保证，请认准神游iQue标记，15天包换，一年保修。告别翻新机、水货机。要想售后有保证，请在以下电玩专卖店购买：



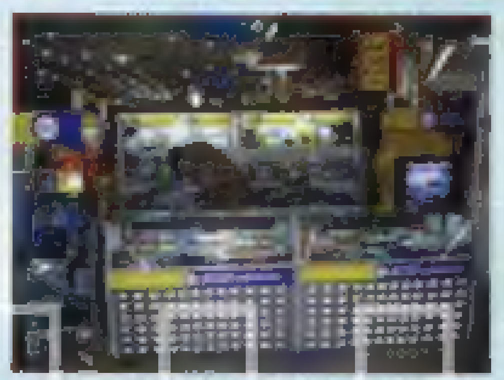
东楼：南京时尚莱迪商场负二层C51—2号　电话：025—84780449　联系人：聂小姐



新街口：南京中山东路71号（新街口新华书店对面）　电话：025—84704938　联系人：王先生



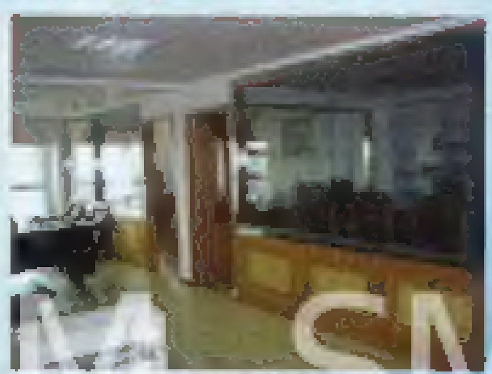
中央门：南京建宁路13—12号（金桥市场对面）　电话：025—85511069　联系人：卫先生



珠江路：南京珠江路135号中山电子城A1—3　电话：025—8[illegible]　联系人：谢先生



大行宫：南京新街口大洋百货7楼玩具柜　电话：025—8[illegible]



总部：南京建宁路22号红桥商务大厦1010室　电话：025—85549329　联系人：王小姐

欢迎加入"新世界联盟"加盟店计划，联盟成员统一推广，树立品牌形象，加盟店统一定价、统一形象、规范管理经营。联系咨询电话：025—85549329　85549539

www.plumbook.cn

南京风云电玩

www.fy-game.com

河南亚虎电子

www.chinayahu.com

游戏联盟

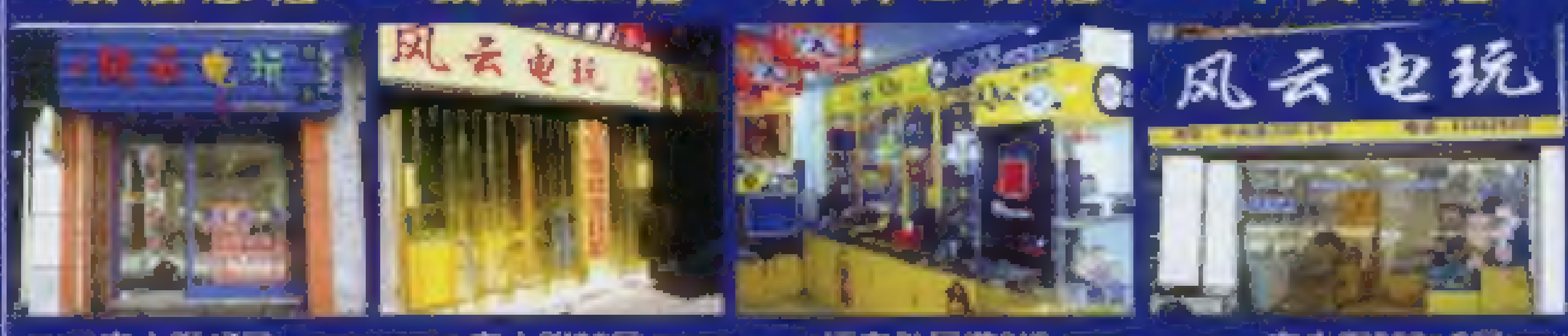


南京风云电玩

邮购部 所有邮购物品均经专人检测，款到当日发货。
地址：南京市中央路290－2号　风云电玩　陈强（收）
电话：025－83462500　QQ：391734131　邮编：210037

维修部
1.中央路47号　电话：025－83249216　联系人：陈先生
2.中央路290－2号　电话：025－83421324　联系人：东先生

鼓楼总店	鼓楼二店	新街口分店	中央门店
中央路47号（鼓楼隧道北口）	中央路28号（麦当劳旁）	福中数码港3楼（大洋百货旁）	中央路290－2号（公交车站旁）
电话：025－83249216	电话：025－83612540	电话：025－66862867	电话：025－83462500
联系人：陈先生	联系人：李先生	联系人：鲍先生	联系人：徐小姐



河南亚虎电子

郑州文化宫与互助路交叉路口亚虎电子	焦作市学生路288号电玩基地
电话：0371－7421290　联系人：李洋	电话：0391－234256　联系人：梁利强
郑州信学街轻云电玩	漯河市火车站兴亚科技市场拳皇电子
电话：0371－8226542　联系人：王海波	电话：0395－2181626　联系人：陈永超
开封市东拐街万顺电子	洛阳市涧西区青岛路与联盟路交叉口向东50米
电话：0378－2582850　联系人：王辉	电话：0379－5885561　联系人：李沅洛
许昌市一中对面亚虎电子	涧西区郑州路口
电话：13937436498　联系人：王保奇	电话：0379－4237791　联系人：杜保仁
平顶山市西沿河路联盟小学对面	南阳市新华商城东南门大千世界电子电玩
电话：0375－7806109　联系人：王健	电话：0377－3492455　联系人：杜小东

邮购地址：河南郑州金林市场（原河南音像城）门面房8号
收款人：盛博　邮编：450000　QQ：312411731
咨询电话：0371－6989696　维修热线：0731－6936306

上海游戏机地

邮购地址：**主机邮费30元（快件），正版15元（快件）**
上海市卢湾区复兴中路277号黄陂南路口（近新天地）。
电话/传真：021－53063358　收款人：傅正　邮编：200021
交通银行帐号：601428 3011 6668803 傅正
招商银行帐号：9555 5002 1332 0798 傅正

本店所售主机均有一次性开机画面，原厂封条，一机一号，现场改机，立等可取，30天包换，一年保修，终身维修！



PSP	NDS	PStwo 7000X型	PS II 5000X型	GAMECUBE	XBOX
普通版 1XXX 元 豪华版 2XXX 元 （当天最低价）	日本版 1280 元 香港版 1250 元	1350 元（全配）	1680 元（全配）	1080 元（全配）	普通版 1480 元 限定版 1680 元
50 元正版游戏任意贴换	50 元正版游戏任意贴换				

GBASP 贴换 NDS 大行动
凡是有GBA-SP主机的玩家，不论新旧只要可用，均可拿来本店以 **850 元** 贴换 NDS 日版主机。

玩具货仓

本店主要经营：日美模型，手办，变形金刚，扭蛋，食玩等等

本店为玩具玩具专卖，坐落在市中心黄金地段，开设新店！请广大玩家留意我们的动向！



每个高约10CM（包括特别版翅膀）售价：480 元
高达 SEED 女主角合集 4 全套 5 个 每个高约 10CM 售价：250 元
鬼泣2山口式可动人形全套5只 每个人物有多达 12-17 个关节可动　售价：150 元

(全新)正版游戏特价区

（本店还有更多正版游戏，版面有限，无法一一刊登，详情请来电咨询！）

PSP

苍穹之巨龙	380 元
泡泡龙	350 元
魔法气泡	380 元
山脊赛车	380 元
大众高尔夫	380 元
装甲核心	380 元
恶魔战士	380 元
合金装备	380 元
多罗猫	380 元
麻雀俱乐部	380 元
捉猴子	380 元
白发魔女	380 元
波波罗物语 1＋2	390 元
电车 GO	390 元
炼狱	390 元
真三国无双	400 元
真三国无双（豪华版）	650 元

NDS

动物园	280 元
口袋妖怪	280 元
玛莉奥 64	330 元
触摸瓦里奥	330 元
天堂独太	330 元
为你而死	330 元
山脊赛车	330 元
雷曼	330 元
钻子先生	350 元
魔法气泡	350 元
大合奏（送耳机）	390 元

PS2

2000 赛车	88 元
GT4 序幕（中文）	98 元
武刃街	98 元
hack3 侵食污染	98 元
阿尔戈斯战士（中文版）	98 元
机战 SC	158 元
生化危机维罗尼卡	180 元
混沌军势	180 元
心跳 3	180 元
樱大战物语	180 元
幻想水浒传 3	180 元
宇宙巡航机合集	180 元
街霸 EX3	180 元
决战 2	180 元
刀魂 II	180 元
回声之夜	180 元
鬼武者 2	180 元
山脊赛车进化	180 元
合金装备 2－实体	180 元
育成足球 3	180 元
影之塔	190 元
铁拳 OD	190 元
红侠乔易　加强版	250 元
ICO（中文版）	250 元
CVS2	250 元
鬼泣 2	250 元
大众高尔夫 4	250 元
机战 IMPACT	258 元
实况 7	258 元
忍（特典版）	268 元
死魂曲	280 元
七人之侍	280 元
洛克人街机合集	280 元
战国无双－猛将传	280 元
卡伊娜	280 元
忍（初版）	280 元
真三国无双 3　帝国	280 元
零红蝶	280 元
ZOE 2	280 元
阿童木	280 元
荒野兵器 F	280 元
鬼武者 3	280 元
装甲核心　连接	280 元
索尼克英雄	280 元
[illegible]3（中文）	290 元
街霸 3　度冲击	290 元
[illegible]	290 元
红海 2	290 元
异度传说 2　章	298 元
樱大战初回限定版	298 元
第 2 次机战α	298 元
真三国无双 3－猛将传	298 元
半熟英雄 VS　3D	298 元
实况 7　国际版	298 元
FFX－2	298 元
恶魔城（初回特典版）	298 元
战机 MX	298 元
生化危机－逃出升天 2	350 元
仙乐传说	350 元
VR 战士新世纪	380 元
侍魂零	380 元
妖精战士，世代	380 元
数码恶魔	380 元
育成足球 4	380 元
天诛红	380 元
幻想水浒传 4	380 元
SD 高达　G－SEED	380 元
高达战记	380 元
真三国无双 3	380 元
间谍任务 4	380 元
战国无双	380 元
FFX 日版	388 元
梦幻骑士 4	398 元
光明之泪	450 元
拳皇 3D（限定版）	480 元
战国无双（限定版）	480 元
第 2 次机战α（限定版）	499 元
勇者斗恶龙 V	530 元
半熟英雄 VS　3D（限定版）	580 元
FFX 初回日版	588 元
影之心 2（限定版）	280 元

GC

世嘉街头足球	98 元
哥斯拉大乱斗	98 元
蓝色风暴	128 元
口袋妖怪	150 元
星际火狐	150 元
永恒黑暗	150 元
海贼王财宝大乱斗	158 元
口袋怪兽斗道	180 元
古墓[illegible]	190 元
口袋妖怪限定版	198 元
战斗封神	198 元
神机世界 1＋2	198 元
PNO3	220 元
萨尔达－四之剑	220 元
红侠乔易	250 元
高达战士轨迹	250 元
坏鸡蛋	250 元
机器猫	260 元
比特[illegible]	260 元
生化危机 0　送 59 记忆卡	280 元
玛莉聚会 5	280 元
RUNE II	280 元
F－ZERO GX	280 元
[illegible]天开拓史	280 元
生化危机！送 59 记忆卡	280 元
阳光马里奥	298 元
海贼王伟大的战斗 3	298 元
牧场物语	298 元
PSO III 卡片革命	298 元
马里奥高尔夫	298 元
纸片玛利奥	350 元
瓦里奥世界	350 元
Pikmin2	350 元
卡比之星	380 元
马里奥赛车	380 元
口袋竞技场	380 元
合金装备－孪蛇	388 元
玛莉奥方块合集	390 元
仙乐传说	450 元

XB

DOA3（日版）	98 元
幻魂鬼武者	128 元
空中力量 2	158 元
御魂	158 元
光环	180 元
王牌飞行员	180 元
魔牙灵	180 元
红海	180 元
刀魂 2	190 元
天诛．[illegible]之章	258 元
飞龙	278 元
都市疯狂赛车 3	280 元
御魂 2	280 元
天空 2	280 元
波斯王子 II	350 元
武装[illegible]	499 元
命运之[illegible]	450 元
使命召唤	350 元
零·红蝶	350 元
地下狂飙 II	350 元
鬼屋大冒险	280 元
忍者龙剑传	290 元
死或生排球	290 元
NBALIVE2005	330 元
[illegible]	350 元
街霸合集	350 元
幻影杀生	350 元
GGXX 鸣	350 元
SNK VS CAPCOM	350 元
光环 2	350 元
指环王－第三纪	350 元
寓言（中文版）	350 元
寂静岭 4	350 元
星球大战－战场前线	350 元
死或生极限	360 元
分裂细胞潘多拉明日	358 元

DC

维罗尼卡（完全版）	128 元
莎木 I	158 元
莎木 II（限定版）	288 元
街霸三度冲击	290 元

GBA

FFT	280 元
机战 D	280 元
我们的太阳	330 元
圣剑传说	360 元
圣魔光石	360 元
卡比 2	360 元
SD 高达	360 元
口袋绿宝石	360 元
转转瓦里奥	380 元
FF1+2	430 元

WSC

WSC 游戏	80 元起

本月特别推荐



¥:98元　¥:128元　¥:198元　¥:198元

请登陆 shop33015214.taobao.com 选购更多商品！

入货地点：上海市虹口区四川北路188号
弘基假日广场1楼4A405（服饰街内）

查询电话：021－63076801

最新新货区

PSP 南梦宫合集	330
PSP 永恒传说	390
PSP 极品飞车	390
PSP 伊苏国	390
NDS 陨石大战	380
NDS 摸摸卡比	380
NDS 牧场物语	380
NDS 任天堂役满	380
NDS 吃豆	380
NDS 半熟英雄	380
NDS 摸摸耀西	380
PS2 铁拳 5	450
PS2 新光明力量	450
PS2 红忍	450
PS2 荒野兵器 4	450
PS2 罗马之影	480
PS2 实况 8 网络对战版	480
PS2 鬼武者 3	450
PS2 三国无双 4	480
PS2 樱花大战 3	380
PS2 龙珠 Z3	480
PS2 勇者斗恶龙 8	530
PS2 潜龙谍影 3	450
PS2 潜龙谍影 3（限定版）	1380
PS2 GT4（中文版）	480
PS2 GT4（NIKE 限定版）	3980
PS2 数码恶魔 2	450
PS2 高达 VSZ 高达	450
GBA 机战 OG2	380
GBA 玛里奥聚会 A	350
GC 牧场物语幸福的话	480
GC 星际火狐突击	480
GC 杀手 7	450
GC 大金刚 3	430
GC 红侠乔易 2（美版）	350
GC 生化危机 4（美版）	430
GC 生化危机 4（日版）	550
GC 机器人大战 GC	450
XB 旧共和国武士 2	330

www.plumbook.cn

北京艺隆聚兴游戏服务中心（原瑞明兴隆）

邮购 维修 回收

本公司以诚信为本，合理的价格、优质快捷的服务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货，保证您在7天内收到物品。所有货物全额保价。真正实现购物零风险！

好消息

PSP 豪华版：2350元 普通版：1850元

80元PSP游戏等价贴换

GBA-SP+890元 贴换 全新NDS

NDS 1350元

50元NDS游戏等价贴换

神游GBA-SP 送游戏 价格电询

PS Ⅱ+690元 贴换 全新PStwo70000系列主机

PStwo 1390元

免邮费

GBA 经 典 卡 带（免 邮 费）

二手机专卖区（主机邮费35元，掌机邮费20元）

GBA4M记忆棒 28元　GBA8M记忆棒 55元　GBA月光宝盒（记忆棒和全手套） 4M/8M 55/85元　PS2、XBOX、GBA、NGC、GBA-SP、DC、PSone配件

新品介绍

本店最低价回收二手正版游戏

店址及汇款地址：北京市前门西大街123号　邮编：100031　电话：010－66033838　13381111076　收款人：赖伟涛　建行卡号：4367420011600076929

持卡人：赖伟涛　乘车路线：地铁：15路、25路、44路、特4路、808路、820路、821路、848路、922路宣武门站下车向东200米路北或地铁和平门站下车向西200米路北

宣武门　和平门　加油站　车站　本店　北

上海银河电玩

闸北嘉乐电玩

本店新开业务：内环线内免费送货上门。

庆祝人民广场旗舰店开张

酬谢新老顾客对本店的支持：

PS TWO 70007全新主机+原装振动手柄+防烧IC

原装记录卡+AV线+大功率电源+游戏10张　1399元

XBOX日版+原装手柄+防烧Ic+大功率电源+av线

+10张游戏　1399元

本店新到小神游GBA SP　价格请电询

本店开始招收会员

会员可以享有市价5-8折的优惠购买购买主机配件，

并可享受会员独享产品，第一批招收300名，名额有限。

您想要享受优美的购物环境，第一时间得到产品信息吗？

优良的产品需要优良的售后服务，我们拥有专门的维修人员。

您希望购买到廉价物美的产品吗？

您希望购买到豪华配置，您自己独有的产品吗？

您希望收藏各类限定主机、正版游戏吗？

PSP 价格：2100

PS TWO

NGC 主机 X1 手柄 X1 AV线 X1 电源 X1 价格：999

NDS 价格：1299

XBOX水晶版 水晶主机x1 水晶手柄x2 价格：1399

生与死限定版 价格：2999

以上主机皆可贴换，500元起

本店设有正版贴换业务

PS2,NGC,XBOX,NDS,PSP，50元起

正版困版而有限　详情请电询

本店快讯

鉴于市场上大量PS2/PS TWO/XBOX主机烧机的问题，凡是本店购买PSⅡ/XBOX主机，均赠送和免费安装价值100元的防烧机芯片一块。

凡在本店购买任何主机（除掌机外）车票报销50元，三月包换，终身维修，所有物品，若假包换。

凭此广告到本店可领取精美礼品一份

本店常设电子竞技交流区，欢迎实况、赛车格斗爱好者前来交流。

欢迎光临网上商城：**www.gameclub-yh.com**

注册即可享受会员价QQ：154575435　交行：405512 2511 3110118

招行：002119449561　工行：1001042301104629210

特约加盟店

福建南路　延安东路　金陵东路　本店

平　汾西路　顺　临汾路　本店

地　址：上海市黄浦区福建南路64号　联系电话：021-63733488　13918106851　公交线路：地铁2号线，轻轨

邮购24小时到货　营业时间：9：30－20：30

地　址：上海市闸北区汾西路722号　联系电话：021-56917753　13386001190　公交线路：46.916.110，地铁一号线彭浦站下　营业时间：9：30－20：30

www.plumbook.cn


掌机王SP
每辑都有大奖
期期都有惊喜
HOT
NINTENDO DS
HOT
SONY
PSP
GAME BOY
HOT
幸运大抽奖
只要购买《掌机王SP》，就有机会获得PSP、NDS、小神游SP
以及SMS2记忆棒，每辑都有大奖送出，每辑都有惊喜给你！
超值赠品
总价值80元的
彩信充值卡+语音充值卡
赠
赠
史莱姆
夹页书签
赠
口袋光环
更多PSP、NDS相关游戏影像，敬请关注口袋光环。
赠
塞尔达主题+卡比主题
塑料文具盒（两者随机送其一）
THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP VOL.11
现已上市
THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP VOL.12
超值赠品
赠
x3
NDS卡带收藏盒
（不包含卡带，一次送3个）
赠
口袋光环
VOL.12
口袋光环
更多PSP、NDS相关游戏影像，敬请关注口袋光环。
赠
逆转裁判3
逆转裁判3 海报
3月15日全国上市